SKETSA DAN GAMBAR 1

UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Semester 1



Drs. Banu Arsana

SKETSA DAN GAMBAR 1

Drs. Banu Arsana

SKETSA DAN GAMBAR 1

Drs. Banu Arsana

Untuk Sekolah Menengah Kejuruan
Kelas X Semester 1

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
2013

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan kekuatan, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dapat menyelesaikan penulisan modul dengan baik.

Modul ini merupakan bahan acuan dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik pada Sekolah Menengah Kejuruan bidang Seni dan Budaya (SMK-SB). Modul ini akan digunakan peserta didik SMK-SB sebagai pegangan dalam proses belajar mengajar sesuai kompetensi. Modul disusun berdasarkan kurikulum 2013 dengan tujuan agar peserta didik dapat memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan di bidang Seni dan Budaya melalui pembelajaran secara mandiri.

Proses pembelajaran modul ini menggunakan ilmu pengetahuan sebagai penggerak pembelajaran, dan menuntun peserta didik untuk mencari tahu bukan diberitahu. Pada proses pembelajaran menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan, berpikir logis, sistematis, kreatif, mengukur tingkat berpikir peserta didik, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar yang relevan sesuai kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) pada program studi keahlian terkait. Di samping itu, melalui pembelajaran pada modul ini, kemampuan peserta didik SMK-SB dapat diukur melalui penyelesaian tugas, latihan, dan evaluasi.

Modul ini diharapkan dapat dijadikan pegangan bagi peserta didik SMK-SB dalam meningkatkan kompetensi keahlian.

Jakarta, Desember 2013
Direktur Pembinaan SMK

DAFTAR ISI

DARTAR GAMBAR

GLOSARIUM

Layout dalam menggambar bentuk meliputi bidang gambar dan pengaturan tata letak atau komposisi gambar.

Komposisi simetris dalam menngambar bentuk adalah komposisi.yang mengacu pada keseimbangan yang sama antara kanan dan kiri atau atas dan bawah bidang gambar. Dalam bahasa Inggris disebut *Symmetrical Balance.*

Komposisi asematris dalam mengambar bentuk adalah komposisi yang menggunakan unsur-unsur tidak sama antara kanan dan kiri atau atas dan bawah bidang gambar, namun memiliki gaya berat yang sama. Dalam bahasa aslinya disebut *Asymetrical Balance.*

DESKRIPSI MODUL

Pengertian seni lukis realisme sering rancu dengan seni lukis naturalisme, ada yang mengatakan sama antara keduanya, namun ada pula yang membedakan antara keduanya. Modul ini akan menjelaskan secara rinci tentang pengertian seni lukis realis dilengkapi dengan beberapa contoh, konsep, sejarah, perkembangan seni lukis realis Indonesia, sehingga kelihatan jelas benang merah perbedaan antara seni lukis realis dengan seni lukis naturalis. Modul ini juga dilengkapi dengan beberapa contoh eksplorasi keteknikan dan langkah-langkah membuat seni lukis realis.

Seni lukis realis adalah salah satu isme di dalam seni lukis yang dalam pengungkapannya berusaha menggambarkan suatu objek seperti apa adanya, seni lukis realis pada prinsipnya menggambarkan suatu objek sesuai dengan realitas objektif. Dengan demikian, para seniman lukis realis tulen tidak akan pernah memanipulasi penerapan berbagai bahan, alat dan teknik untuk mengubah tampilan objek. Dengan perkataan lain, seorang seniman yang mengikuti tradisi seni realis tidak akan pernah menambah-nambah bagus penampilan objek atau menghilangkan sama sekali kelemahan tampilan objek atau adegan yang sedang dilukis. Modul ini juga akan menjelaskan beberapa ragam Seni Lukis realis yang berkembang sampai saat ini, beserta contoh-contohnya antara lain:

1. Seni lukis realis klasik
2. Seni lukis realis sosialis
3. Seni lukis realis fotografis
4. Seni lukis super/*hiper realis*

Eksplorasi keteknikan dan langkah-langkah membuat karya seni lukis realis pada modul ini menerapkan teknik basah transparan (*Aquarel*), bahan cat air di atas kertas gambar menggunakan alat kuas cat air. Dengan memberikan banyak contoh eksplorasi keteknikan dasar membuat seni lukis realis, diharapkan modul ini dapat dijadikan panduan membuat karya seni lukis realis bagi peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan Seni dan Budaya, khususnya proram keahlian seni lukis, kelas XI semester 1

KOMPETENSI INTI/KOMPETENSI DASAR (KI/KD)

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)/
MADRASAH ALIYAH KEJURUAN (MAK)

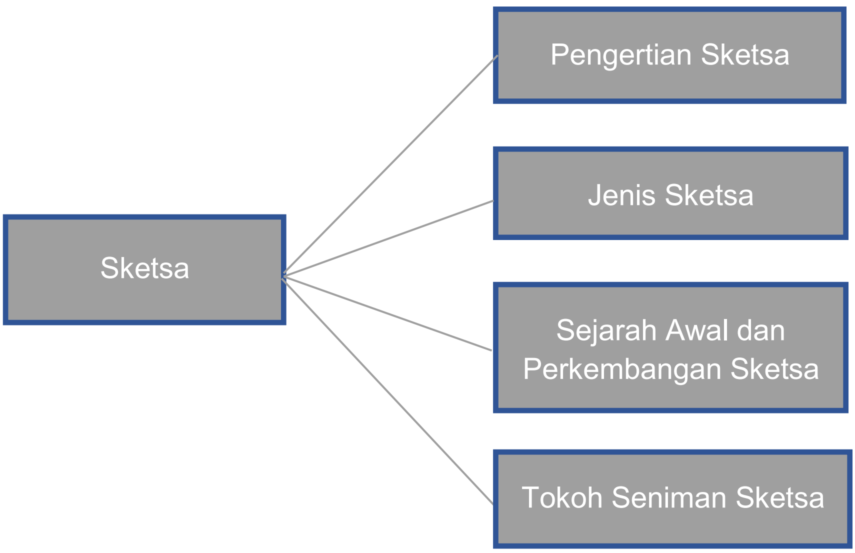
BIDANG KEAHLIAN : SENI RUPA DAN KRIYA
PROGRAM KEAHLIAN : 1. SENI RUPA
2. DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA
MATA PELAJARAN : WAWASAN SENI DAN DESAIN
KELAS : X/SEMESTER I

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1. Meyakini dan mengamalkan anugerah Tuhan atas kemampuan berpikir kreatif melalui pembelajaran sketsa dan gambar teknik sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1. Menunjukkan sikap cermat, teliti, jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif sebagai hasil dari pembelajaran sketsa dan gambar 2.2. Menghargai karya sketsa dan gambar sebagai sikap kepedulian terhadap sesama 2.3. Menunjukkan pentingnya kepedulian terhadap pemanfaatan karya kreatif sketsa dan gambar untuk kesejahteraan umat manusia dan upaya pelestarian lingkungan sosial dan alam
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	3.1 Memahami sketsa sebagai sarana ekspresi 3.2 Memahami teknik gambar alam benda, gambar dengan teknik kering 3.3 Memahami konsep gambar flora/fauna, dengan teknik kering 3.4 Memahami metode gambar teknik 3.5 Memahami teknik membuat sketsa sebagai rancangan kerja kreatif 3.6 Memahami teknik gambar manusia dengan media cat air/cat minyak 3.7 Memahami gambar ilustrai sesuai dengan teknik dan tema 3.8 Memahami gambar ornamen

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Membuat sketsa sebagai sarana ekspresi 4.2 Membuat gambar alam benda, gambar, dengan teknik kering 4.3 Membuat gambar gambar flora/fauna, dengan teknik kering 4.4 Membuat gambar teknik 4.5 Membuat karya sketsa sebagai rancangan kerja kreatif 4.6 Membuat karya gambar manusia dengan teknik basah 4.7 Membuat karya gambar gambar ilustrasi dengan teknik basah 4.8 Membuat gambar ornamen

UNIT 1 SKETSA

A. Ruang Lingkup Pembelajaran



B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari modul ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Mendekripsikan pengertian, jenis, sejarah awal dan perkembangan, serta tokoh-tokoh pelukis sketsa dari Indonesia dan mancanegara.
2. Mengidentifikasi pengertian, jenis, sejarah awal dan perkembangan, serta tokoh-tokoh pelukis sketsa dari mancanegara dan Indonesia.
3. Mengeksplorasi pengertian, jenis, sejarah awal dan perkembangan, serta tokoh-tokoh pelukis sketsa dari mancanegara dan Indonesia.
4. Mengkomunikasikan pengertian, jenis, sejarah awal dan perkembangan, serta tokoh-tokoh pelukis sketsa dari mancanegara dan Indonesia.

5. Membuat portofolio tentang pengertian, jenis, sejarah awal dan perkembangan, serta tokoh-tokoh pelukis sketsa dari mancanegara dan Indonesia.

C. Kegiatan Belajar

Pada kegiatan belajar ini, peserta didik diharapkan dapat menggali sebanyak mungkin informasi tentang pengertian, sejarah awal dan perkembangan sketsa, serta tokoh-tokoh pelukis sketsa dari Indonesia dan mancanegara. Kegiatan belajar ini sifatnya mandiri, peserta didik mencari informasi dari berbagai sumber yang berkaitan dengan seni sketsa. Setelah mendapatkan informasi yang cukup, peserta didik menganalisa, mengolah dan mengkomunikasikan dalam bentuk presentasi di depan kelas. Semua rangkaian kegiatan belajar ini dimaksudkan untuk melatih peserta didik didik memanfaatkan berbagai sumber informasi serta dapat memiliki sifat mandiri, tidak tergantung oleh guru. Guru di kelas sebagai fasilitator yang sifatnya memberikan pengarahan dalam mendukung kegiatan belajar.

1. Mengamati

a. Mengamati karya sketsa

1) Sketsa Karya Leonardo Da Vinci



Gambar 1. Sketsa karya Leonardo Da Vinci *studies of an old man and the action of water.*
Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Science_and_inventions_of_ Leonardo_da_Vinci

2) Sketsa Karya Michelangelo



Gambar 2. Sktech for *Sybil with* a Book, karya Michelangelo
Sumber:http://www.showmeart.info/diego-rivera.html

3) Sketsa Karya Raden Saleh



Gambar 3. Sketsa karya Raden Saleh,
Lukisan dengan judul Tertangkapnya Diponegoro
Sumber:http://ratnahar.blogspot.com/2012/06/sketch-of-raden-saleh.html

4) Sketsa Karya Henk Ngantung



Gambar 4. Sketsa Henk Ngantung, *Membatik.*
Sumber: Buku Kumpulan Sketsa Henk

5) Sketsa karya S. Sudjojono



Gambar 5. Sultan Agung di atas Kuda, 34 X 23 Cm. 1973. Tinta di atas kertas
Sumber: http://ssudjojonocenter.com/?attachment_id=513

b. Mengamati alat untuk membuat sketsa

1) Pena



Gambar 6. Pena gambar/pen kodok
Sumber: Caldwell, Peter, 1993, *Pen & Ink Sketching*, London, B.T. Batsford Ltd

2) Kuas



Gambar 7. Kuas cat air
Sumber foto: http://miniaturetim.blogspot.com/2012/08/when-to-buy-better-brush.html

3) Lidi



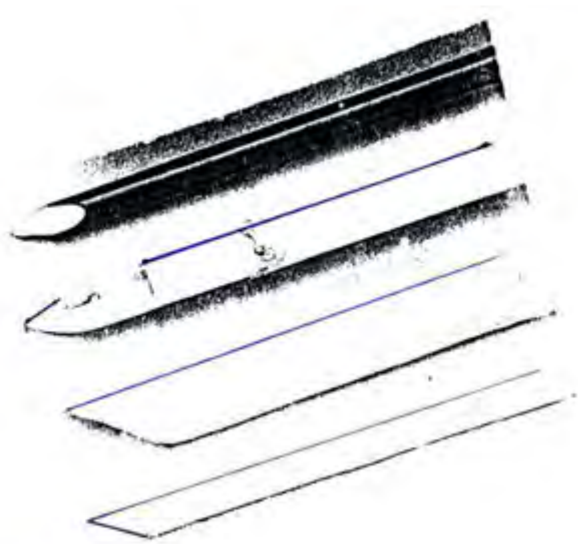
Gambar 8 : Lidi tusuk sate
Sumber: http://jombang.olx.co.id/jual-tusuk-aneka-tusuk-sate-iid-318050141

4) Bulu Burung/angsa/ayam



Gambar 9. Bulu angsa sebagai alat sketsa
Sumber: Caldwell, Peter, 1993, *Pen & Ink Sketching*, London, B.T. Batsford Ltd.

5) Bambu yang diraut



Gambar 10. Bambu yang diraut sebagai alat sketsa
Sumber: Caldwell, Peter, 1993, *Pen & Ink Sketching*, London, B.T. Batsford Ltd.

c. Mengamati bahan untuk membuat sketsa

1) Arang Dapur



Gambar 11. Arang dapur
Sumber: http://www.weyriver.co.uk/theriver/industry_6_*charcoal*.htm

2) *Charcoal*

a) *Charcoal* batangan



Gambar 12. *Charcoal*
Sumber: http://www.artsupplies.co.uk/item-winsor-&-newton-willow-*charcoal*.htm

b) *Charcoal* pensil



Gambar 13. *Charcoal* pensil
Sumber: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:*Charcoal*_pencils_051907.jpg

c) Pensil



Gambar 14. Pensil
Sumber: Foto Banu Arsana

d) Tinta OI/Indian Ink



Gambar 15. Tinta Indian Ink/Oi
Sumber: http://www.fotoblur.com/i/316856

e) Jelaga



Gambar 16. Jelaga
Sumber: http://michxstudio.wordpress.com/2010/09/28/rakahomouw-tradisi-lukisan-kulit-kayu-di-balik-keheningan-pulau-ohei/

d. Menulis hasil pengamatan

2. Menanya

    a. Tanyakan kepada ahli hal-hal berikut
        1) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan pengertian seni sketsa
        2) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan jenis seni sketsa
        3) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan sejarah awal dan perkembangan seni sketsa
        4) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan tokoh-tokoh seniman yang aktif membuat seni sketsa

    b. Tulis hasil wawancara Anda

3. Mengumpulkan Data/Mencoba/Eksperiman

    a. Kumpulkan data yang telah diperoleh berkaitan dengan objek studi dari berbagai sumber/referensi:
        1) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan pengertian seni sketsa
        2) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan jenis seni sketsa
        3) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan sejarah awal dan perkembangan seni sketsa
        4) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan tokoh-tokoh seniman yang aktif membuat seni sketsa

    b. Laporkan data yang Anda peroleh dengan berbagai media (cetak, elektronik)

4. Mengasosiasikan/Mendiskusikan

    a. Diskusikan dengan temanmu dalam kelompok
        1) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan pengertian seni sketsa
        2) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan jenis seni sketsa
        3) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan sejarah awal dan perkembangan seni sketsa
        4) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan tokoh-tokoh seniman yang aktif membuat seni sketsa

    b. Tulislah hasil diskusi Anda

5. Mengkomunikasikan/Menyajikan/Membentuk Jaringan

   a. Semua hasil pengamatan dan diskusi, dikumpulkan dan dirangkum kemudian dibuat menjadi laporan dalam bentuk portofolio, yang berisi tentang seni sketsa meliputi:
      1) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan pengertian seni sketsa
      2) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan jenis seni sketsa
      3) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan sejarah awal dan perkembangan seni sketsa
      4) Segala sesuatu yang berkaitan erat dengan tokoh-tokoh seniman yang aktif membuat seni sketsa

   b. Presentasikan dihadapan teman dan guru di sekolah atau di luar sekolah

Untuk menambah wawasan peserta didik dalam kegiatan belajar, dapat juga ditambahkan :

1. Studi pustaka
   a. Mencari referensi tentang seni sketsa yang dimiliki oleh perpustakaan sekolah, kemudian mempelajari dan mencermati dengan seksama
   b. Mencari data/browsing di internet tentang seni sketsa untuk pengayaan materi dan menambah wawasan
   c. Belajar dengan membaca dari jurnal, buku atau majalah tentang seni, terutama yang berkaitan dengan seni sketsa

2. Melihat pameran
   a. Melihat pameran seni sketsa, sehingga dapat langsung mengapresiasi karya-karya para seniman sketsa yang dipajang dalam pameran.
   b. Mencermati katalog pameran yang diperoleh, sehingga dapat mengetahui lebih banyak informasi tentang seniman dan karya seni sketsanya, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan untuk berkarya seni sketsa
   c. Membuat dokumentasi foto seniman dan karya-karya seni sketsa, sehingga dapat memotivasi diri untuk pengembangan karya seni lukis.

3. Kunjungan ke seniman senirupa
   a. Mengunjungi studio seniman profesional yang aktif membuat sketsa, sehingga dapat mengetahui secara langsung proses pembuatan karya seni sketsa, meliputi teknik yang diterapkan, bahan dan alat yang digunakan dan sebagainya.
   b. Melakukan wawancara langsung dengan seniman sketsa, sehingga dapat memperoleh data yang akurat

D. Penyajian Materi

Corat coret yang dilakukan oleh anak balita baik di atas tanah, di tembok atau di kertas, sebetulnya sudah merupakan kompetensi dasar yang mengarah pada seni sketsa, walaupun hasil coretannya masih belum jelas bentuknya, atau bahkan sama sekali tidak dapat dimengerti oleh orang dewasa. Namun itu semua merupakan ungkapan batin anak atau mungkin anak ingin berkomunikasi dengan menggunakan media corat-coret, tidak jauh berbeda dengan seorang seniman dalam mengekspresikan ide dan perasaannya awal menggunakan media sketsa. Hampir semua seniman seni rupa akan selalu meluangkan waktunya untuk mencorat-coret mengungkapkan ide dan perasaannya dalam bentuk sketsa. Sketsa diekspresikan dengan menggunakan bahan apa saja yang dapat untuk mengungkapkan ide dan perasaannya, walaupun mungkin hanya menggunakan bahan yang sangat sederhana, seperti arang, pensil atau tinta di atas kertas. Hal ini dilakukan dalam upaya menjelajahi area idea atau gagasannya yang diekepresikan dalam bentuk visual. Seniman seni rupa akan selalu memilih solusi proses berfikir secara visual. Salah satu pilihan yang paling cepat, spontan dan langsung adalah sketsa. Dalam membuat sketsa, seorang seniman seni rupa tak ubahnya seperti seorang penulis yang memakai kertas dan pena untuk menulis menyatakan pikirannya, atau dapat dianalogikan sebagai seorang wartawan yang membuat catatan-catatan sementara menggunakan tulisan cepat/ *stenografi*, sebelum dituangkan dalam bentuk reportase yang lengkap. Berikut akan dijelaskan secara rinci mengenai seni sketsa meliputi:

1. Pengertian Sketsa

Sketsa adalah gambar sederhana atau draf kasar yang dibuat secara global untuk melukiskan bagian-bagian pokok yang ingin di ungkapkan oleh pembuatnya. Sketsa biasanya dibentuk dengan menggunakan unsur garis, walaupun kadangkala ditemukan beberapa sketsa yang menggunakan unsur garis, blok, dan warna. Menggambar/membuat sketsa pada dasarnya adalah menarik garis dengan spontan

menggunakan tangan bebas atau istilah asingnya *free hand*, tanpa menggunakan alat bantu mistar , jangka atau alat bantu lain. Dengan demikian kualitas garis harus diperhatikan sesuai dengan karakter dan jenis objek yang akan ditampilkan.

2. Jenis Sketsa

Kusnadi, seorang kritikus seni rupa, mengatakan bahwa sketsa dalam seni rupa dapat dibagi menjadi dua yaitu:

a. Sketsa sebagai seni murni atau sketsa yang berdiri sendiri, dan sekaligus sebagai media ekspresi.
b. Sketsa 'Voor *Studie'*, sebagai media untuk studi bentuk, proporsi, anatomi, komposisi dan sebagainya yang akan dibuat berdasarkan sketsa.

Dari pendapat Kusnadi tersebut dapat diartikan bahwa kedua jenis sketsa tersebut memiliki perbedaan yang mendasar. Letak perbedaannya adalah pada fungsi. Jenis sketsa yang pertama berfungsi sebagai media ekspresi, sedangkan jenis sketsa yang kedua sebagai media studi. Jadi bila dibandingkan dengan sketsa jenis *'voor studie'*, maka sketsa murni lebih ekspresif, karena sketsa murni dapat dijadikan media untuk berekspresi, yang tidak terlalu terikat dengan masalah bentuk, proporsi, anatomi dan sebagainya serta tidak pernah dilanjutkan menjadi sebuah karya seni rupa lainnya, tetapi berhenti/selesai sebagai karya sketsa murni atau berdiri sendiri. Dengan demikian dari kedua jenis sketsa tersebut terdapat dua sisi kegunaan yaitu:

a. Fungsi Sketsa

Semua bidang dalam seni rupa, baik seni murni (*fine art*) lukis, patung dan seni grafis, atau seni terapan (*applied art*) kriya/kerajinan, desain grafis, desain interior-eksterior, arsitek bahkan sampai perancangan busana dan teknologi modern tidak dapat lepas dari suatu kegiatan perancangan visual, dan sketsa merupakan pilihan yang paling tepat. Sketsa di sini merupakan rancangan pendahuluan yang kasar dari sebuah karya lukis, kriya, arsitek, busana, dan sebagainya. Berikut adalah beberapa fungsi sketsa.

1) Seni Murni

1) Sketsa sebagai media studi



Gambar 17. Sketsa karya Raden Saleh
Sumber: http://ratnahar.blogspot.com/2012/06/sketch-of-raden-saleh.html

2) Sketsa sebagai media ekspresi untuk mengungkapkan ide dan perasaan.



Gambar 18. Sketsa karya H. Widayat
Sumber: Katalog, Pameran Tunggal Lukisan H. Widayat, Yogyakarta, 1994, Bentara Budaya Yogyakarta.

3) Sketsa Seni Patung
Sketsa pada seni patung banyak diterapkan dalam sebuah perancangan pembuatan patung (lihat gambar 32 dan gambar 44), Penjelasan sketsa patung akan diuraikan pada pada bahan ajar Sketsa dan Gambar kelas X semester 2 pada Unit Sketsa sebagai Perancangan Kerja Kreatif.

2) Seni terapan
Sketsa sebagai media perancangan awal sebelum diwujudkan dalam bentuk gambar kerja secara lengkap. Gambar sketsa dijadikan sebagai sarana eksplorasi dan sekaligus sebagai komunikasi awal untuk perancang (yang menggambar) atau orang lain, baik itu pemesan maupun orang yang akan dipercaya sebagai pelaksana untuk merealisasikan produknya. Dengan demikian pengerjaan produk akan dapat lebih mudah difahami pelaksana, dengan mencermati sketsa yang dilengkapi dengan gambar kerja disertai notasinya.

3) Busana
Sketsa juga dimanfaatkan oleh para perancang busana. Mereka melakukan eksplorasi sketsa beberapa kali untuk mendapatkan sebuah rancangan yang dapat memuaskan selera pemakainya. Dalam bidang perencanaan adi busana atau fashion sketsa biasanya didominasi unsur garis. Garis berperan untuk membentuk desain busana secara global, potongan, serta draperi kain. Setelah ada sketsa yang terpilih selanjutnya dibuat pola-pola busana.



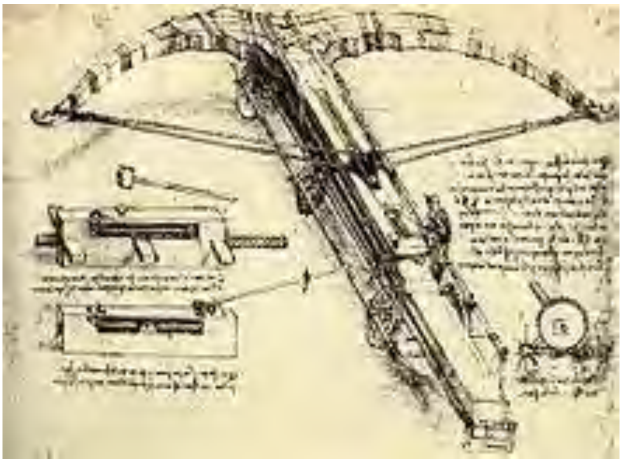
Gambar 19. Sketsa desain busana
Sumber: http://monikaarum0.blogspot.com/

4) Arsitek
Perancangan awal sebuah bangunan memanfaatkan sketsa sebagai media eksplorasi.



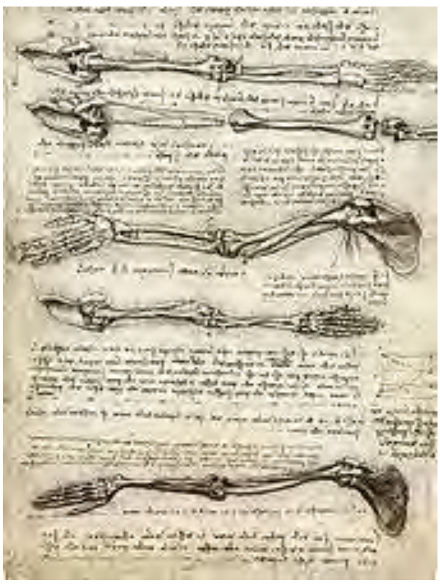
Gambar 20. Sketsa rancangan bangunan pintu gerbang makam Julius II, karya Michelangelo.
Sumber: http://www.michelangelomodels.com/m-models/sistine_chapel.shtml

5) Teknologi
Pemanfaatan media sketsa untuk perancangan sebuah produk



Gambar 21. Sketsa perancangan sebuah senjata panah
karya Leonardo Davinci, Tahun 1500
Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/File:DaVinci_Crossbow.JPG

6) Ilmu Pengetahuan
Ilmu pengetahuan juga banyak memanfaatkan media sketsa untuk penelitian ilmiah



Gambar 22. Sketsa Leonardo Da Vinci
dalam mengeksplorasi pergerakan lengan tangan
Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Science_and_inventions_of_Leonardo_da_Vinci

7) Pendidikan

Seorang pengajar apabila tidak dapat menunjukkan benda-benda sebenarnya sebagai model pembelajaran, dapat menunjukkan gambar atau foto dari benda-benda tersebut. Namun cara seperti ini memerlukan waktu dan biaya yang lebih banyak. Oleh karena itu, menggunakan media sketsa, merupakan alternatif yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran, karena dapat dibuat oleh pengajar sendiri secara langsung dan cepat. Pengajar ketika membuat sketsa sekaligus dapat langsung menjelaskan materi ajar yang divisualkan dalam bentuk sketsa.

b. Manfaat Mempelajari Sketsa

1) Sebagai media latihan untuk menggores dengan lancar, bebas dan spontan sesuai dengan bentuk objek yang dipilih.
2) Sebagai media untuk studi bentuk, proporsi, anatomi, komposisi dan sebagainya dalam mempelajari objek yang diinginkan.
3) Sebagai media eksplorasi untuk mendapatkan ide atau gagasan yang akan dituangkan dalam karya seni rupa, seperti lukis, patung, disain dan sebagainya (sketsa sebagai rancangan karya yang akan dibuat).
4) Sebagai media ekspresi dalam bentuk seni sketsa murni.

3. Sejarah Awal dan Perkembangan Sketsa

Sketsa dalam seni rupa tidak dapat lepas dan sering dikaitkan dengan seniman Maestro Leonardo Da Vinci dan Michelangelo Buonarroti. Kedua seniman besar ini telah membiasakan diri dalam berkarya seni rupa selalu mengawali dengan membuat sketsa. Bagi keduanya sketsa merupakan media eksplorasi yang paling efisien dan efektif. Dengan menggunakan media sketsa keduanya telah berhasil mewujudkan karya-karya seni rupa yang sangat mengagumkan.

Michelangelo adalah seorang seniman yang bekerja pada proyek-proyek di berbagai disiplin ilmu. Salah satu kesamaan yang berhubungan pada setiap karyanya di berbagai bidang disiplin ilmu adalah bahwa semua dimulai dengan sketsa dan gambar (*drawing*). Pembuatan sketsa awal dan *drawing* selalu dilakukan ketika

Michelangelo merancang sebuah makam, awal *fresco* atau patung kolosal.

Sketsa bagi Michelangelo merupakan tahap awal yang harus dilalui agar dapat menghasilkan karya seni rupa yang baik. Sebelum memulai proyek seni rupa, Michelangelo sebagai seniman *Renaissance*, seringkali membuat sketsa dari tokoh tunggal yang akan dibuat dengan melihat seorang model, secara langsung untuk mendapatkan detail anatomi dari berbagai *pose.* Dengan cara demikian, seorang model dapat menunjukkan kepada seniman bagaimana tubuh bergerak, otot didefinisikan, dan semua bagian tubuh yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain, baik dalam *pose* otot berkerut, merenggang, tegang, santai dan sebagainya.



Gambar 23. Sketsa karya Michelangelo, studi torso untuk Penciptaan Adam
Sumber : http://aryofineart.blogspot.com/

Sketsa Michelangelo untuk Penciptaan Adam adalah studi tentang torso, sosok badan seorang Adam. Gambar menunjukkan sosok tanpa kepala , dan tidak ada detil dari satu lengan atau kaki. Karena studi torso, maka satu-satunya bagian dari sosok dengan

detail yang nyata adalah batang tubuh, yang merupakan projek akhir Michelangelo.

Tidak berbeda dengan Mechelangelo, Leonardo Da Vinci juga mengawali *project work* seni rupanya dengan sketsa, seperti pada rancangan sketsa untuk salah satu lukisan dengan judul *The Last Supper.*



Gambar 24. Sketsa The Last Supper, karya Leonardo Da Vinci
Sumber:
http://www.shafe.co.uk/art/classical_tradition_slides_high_renaissance_10-03-2004.asp

Pada sketsa tersebut Leonardo membuat sebagian besar figur-figur manusia dengan detil yang jelas, bahkan draperi kain yang dikenakan digambar dengan nyaris sempurna. Hal ini dilakukan agar dapat mencapai plastisitas bentuk, proporsi, anatomi dan draperi, sebagai acuan salah satu karya seni lukis *masterpiace* yang dibuatnya.

Perkembangan Seni Sketsa

Perkembangan seni sketsa dari tahun ke tahun menunjukkan grafik peningkatan, dilihat dari makin seringnya seni sketsa muncul dalam berbagai bentuk pameran. Hal ini menunjukkan bahwa sketsa telah dapat diterima dan diapresiasi oleh masyarakat pecinta seni, walaupun belum dapat disejajarkan keberadaannya dengan seni lukis. Pada saat sekarang sering dipamerkan karya-karya sketsa dari beberapa pelukis zaman *Renaissance* yang dapat menarik

perhatian publik pecinta seni, misalnya pameran sepuluh karya sketsa dan gambar terbaik Leonardo da Vinci di Royal Collection tour ke lima di Inggris pada tahun 2012. Karya-karya tersebut dipilih untuk mencerminkan penggunaan berbagai media yang berbeda dan berbagai aktivitasnya yang luar biasa mulai dari lukisan, patung, teknik, botani, pembuatan peta, hidrolika dan anatomi. Pameran meliputi desain untuk kereta, studi kepala Leda, gambar daun oak, selembar dua sisi sketsa anatomi, desain untuk skema menguras rawa, pema*nda*ngan sungai dari jendela, sebuah studi kostum seorang pria di atas kuda, gambar adegan apokaliptik, dan sebuah studi kasar seorang pria tua di profil, salah satu gambar terakhir yang dibuat oleh Leonardo.

Pada tahun 2013 dua puluh lima sketsa dan gambar karya Michelangelo dipamerkan di dua kota di AS. Pameran di Muscarelle Museum of Art di College of William & Mary di Williamsburg tanggal 14 April 2013, kemudian pindah ke Museum of Fine Arts di Boston, dari tanggal 21 April sampai 30 Juni 2013. Disamping pameran sketsa, lelang seni sketsa karya-karya pelukis besar seperti Michelangelo dan Leonardo Da Vinci yang diselenggarakan oleh balai lelang dapat menghasilkan jutaan dolar. Hal ini merupakan salah satu pemicu para seniman sketsa pada saat ini untuk berkarya melalui media sketsa.

Pada tahun 2010, Ipe Ma'ruf seorang seniman senior yang sering dijuluki Raja Sketsa Indonesia, mempelopori gerakan sketsa bersama di Kebun binatang Ragunan. Dalam kegiatan sketsa tersebut Ipe Ma'ruf menunjukkan kepiawaiannya menggoreskan berbagai media dan alat untuk mengungkapkan ekspresinya melalui media sketsa, antara lain menggunakan pena dengan bahan tinta di atas kertas, menggunakan bantuan media paku, karbon di atas karton, serta menggunakan media pentul korek api. Semua itu dilakukan Ipe Ma'ruf untuk memenuhi kebutuhan dalam berolah sketsa. Kegiatan membuat sketsa bersama dan dilanjutkan dengan pameran bersama banyak dilakukan oleh komunitas seniman sketsa atau sketser, antara lain kegiatan yang dikelola oleh "MAHDOD" singkatan dari dua nama praktisi lukis Mahyar dan Godod, sering mengajak seniman-seniman muda untuk berkarya dan pameran bersama. Hal yang sama juga dilakukan oleh komunitas yang menamakan dirinya "IS" singkatan dari Indonesia's *Sketchers*. Komunitas ini sampai dengan bulan September 2012 tercatat telah memiliki lebih dari 5.000 anggota tergabung dalam

kelompok ini. Walaupun sebagian besar anggota IS merupakan anggota pasif, namun di antara mereka masih tetap rajin berkarya dan mengirimkan karya-karya sketsanya untuk diunggah dalam *wall* Face Book IS.

Pada tahun 2012 di Yogyakarta, tepatnya di Bentara Budaya Yogyakarta diselenggarakan pameran sketsa karya para pelukis maestro Indonesia, diantara mereka, adalah: Lee Man Fong, Rusli, Sudjana Kerton, Hendra Gunawan, Oeman Effendi, X Ling, Trubus Soedarsono, Affandi, S. Soedjojono, Abdullah Soerjosoebroto.

4. Tokoh Sketsa

Yang dimaksud dengan tokoh sketsa di sini meliputi tokoh perintis dalam membuat karya sketsa, seniman yang aktif membuat dan memamerkan karya sketsa, mulai dari jaman *Renaissance* sampai dengan sekarang, baik dari mancanegara maupun dari Indonesia.

a. Dari mancanegara

1) Michelangelo

Michaelangelo Buonarroti atau nama lengkapnya Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni, yang kurang lebih berarti Malaikat Mikail, adalah seorang pelukis, pemahat, pujangga, dan arsitek zaman *Renaissance*, lahir 6 Maret 1475 , dan meninggal 18 Februari 1564 pada umur 88 tahun, Ia terkenal karena sumbangan studi anatomi di dalam Seni Rupa. Beberapa karyanya yang dianggap terbaik adalah Patung David, Pietà, dan Fresko di langit-langit Kapel Sistina.



Gambar 25. Wajah Michelangelo
Sumber : http://id.wikipedia.org/wiki/Michaelangelo_Buonarroti



Gambar 26. Sketsa untuk desain makam Julius II, karya Michelangelo
Sumber:
http://www.shafe.co.uk/art/classical_tradition_slides_high_renaissance_10-03-2004.asp

Gambar di atas merupakan sketsa rancangan Michelanggelo untuk makam Kaisar Julius II. sketsa tersebut merupakan sketsa alternatife ke dua dari beberapa kali melakukan eksplorasi sketsa desain makam.

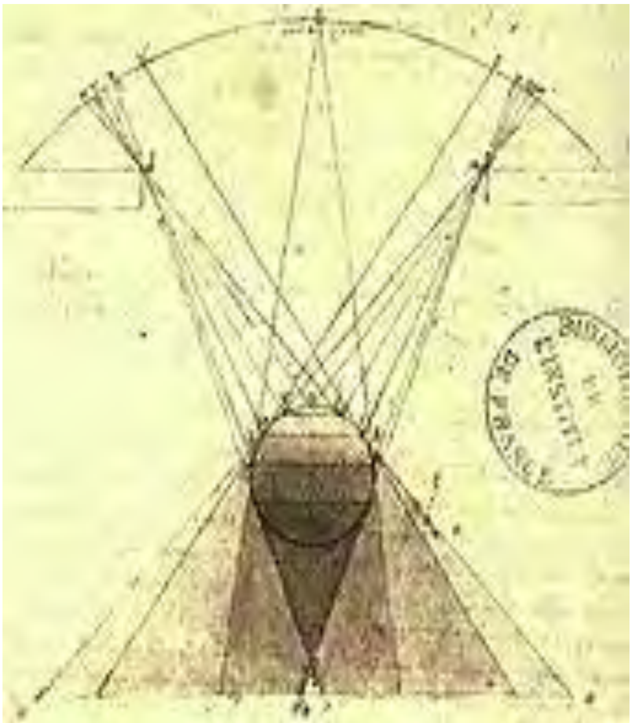
2) Leonardo Da Vinci

Leonardo Da Vinci adalah seorang seniman yang memiliki talenta luar biasa. Dia memiliki beberapa keahlian antara lain: arsitek, musisi, penulis, pematung, dan pelukis Renaisans Italia. Nama ayahnya adalah Piero Fruosino di Antonio da Vinci, sedangkan nama ibunya adalah Caterina da Vinci. Leonardo memiliki postur tubuh yang ideal dengan tinggi: 1,94 m. Ia dikenal dunia sebagai seorang maestro seni lukis, dan digambarkan sebagai arketipe "manusia renaisans" dan sebagai genius universal. Leonardo Da Vinci dilahirkan pada tanggal 15 April 1452, di Vinci, Italia, dan meninggal pada tanggal : 2 Mei 1519, di Amboise, Perancis. Dia hidup pada periode Renaisans Tertinggi. Beberapa karya seninya yang sangat terkenal adalah Vitruvian Man,The Last Supper, Mona Lisa.



Gambar 27. Foto wajah Leonardo Da Vinci
http://www.biography.com/people/leonardo-da-vinci-40396

Satu di antara beberapa karya sketsanya dilakukan dengan teliti, cermat dan detil yaitu tentang gradasi dan bayangan bola.



Gambar 28. Sketsa eksperimen ilmiah, karya Leonardo Da Vinci
Sumber:
http://en.wikipedia.org/wiki/Science_and_inventions_of_Leonardo_Da_Vinci

Gambar di atas menunjukkan bahwa Leonardo Da Vinci adalah seorang pemikir atau ilmuwan sejati. Dia mencoba bereksperimen secara eksakta untuk menentukan gradasi dari gelap ke terang pada sebuah bola dan menentukan jatuhnya bayangan. Dengan menggunakan garis-garis bantu secara terukur Leonardo dapat menentukan gradasi gelap terang.

3) Delacroix
Delacroix memiliki nama lengkap Ferdinand Victor Eugène, adalah seorang pelukis dengan aliran Romantisisme berasal dari Perancis. Delacroix dilahirkan pada tanggal 26 April 1798 dan meninggal pada tanggal 13 Agustus 1863, Dia adalah seorang seniman besar yang memulai awal karirnya sebagai pemimpin sekolah Romantic Perancis.

Karena kepiawaiannya dalam berolah seni, Delacroix dipercaya membuat ilustrasi dari berbagai karya William Shakespeare, penulis Skotlandia Walter Scott dan penulis Jerman Johann Wolfgang von Goethe .



Gambar 29. Foto Delacroix
Sumber: http://www.thierryprouvost.com/ART-Durot.html



Gambar 30. *Sketch for* Attila, tinta di atas kertas, kaya Delacroik
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Eug%C3%A8ne_Delacroix_-_Sketch_for_Attila_-_WGA06250.jpg

Sketsa karya Delacroik dengan judul *Sketch for* Attila yang dibuat dengan tinta di atas kertas menunjukkan kekuatan garis yang dibuat secara spontan, namun dapat menunjukan ketepatan proporsi, bentuk dan anatomi objek. Hal ini menunjukkan bahwa Delacroik adalah seorang seniman yang sangat mahir membuat sketsa.

4) Auguste Rodin
Aguste Rodin memiliki nama lengkap François-Auguste-René Rodin adalah pematung Perancis dan termasuk salah satu pematung utama dalam masa modern.



Gambar 31. Foto wajah Auguste Rodin
Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Auguste_Rodin

Rodin lahir pada tanggal 12 November 1840 dan meninggal pada tanggal 17 November 1917 dal usia 77 tahun, Di lingkungan seni patung dia dikenal dengan Auguste Rodin *Oh-GOOST Roh-DAN* berasal dari bahasa Perancis bahasa Perancis yang artinya adalah pematung Perancis dan

termasuk salah satu pematung utama dalam masa modern. Salah satu yang mengagumkan dari pematung ini adalah, walaupun dia dididik secara tradisional dan tidak pernah masuk di perguruan seni secara formal, namun Rodin dapat dianggap sebagai salah satu pematung modern terbesar. Patung-patung karyanya yang sangat terkenal dan abadi adalah *Le Penseur* (Pemikir), dan *Le Baiser* (Ciuman).

Berikut adalah salah satu karya sketsa Roding yang cukup terkenal, yaitu sketsa studi bentuk dalam merencanakan sebuah karya patung Masterpiace yang sangat terkenal, dengan judul *Le Penseur* yang artinya dalam bahasa Inggris adalah *the Thinker,* dan dalam bahasa Indonesia berarti Pemikir,



Gambar 32. Sketsa karya Auguste Rodin
Sumber: http://bbcteens.wordpress.com/2009/03/04/sketch-of-the-thinker-originally-sculpted-by-auguste-rodin-this-is-from-a-picture-not-the-actual-sculpture8230i-wish/

5) Rembrandt

Rembrandt memiliki nama lengkap Rembrandt Harmenszoon van Rijn adalah pelukis Bel*Anda* yang merupakan salah satu pelukis terbesar dalam sejarah seni Eropa. Lahir: 15 Juli 1606, Leiden, Bel*Anda*. Meninggal pada tanggal 4 Oktober 1669, di Amsterdam, Bel*Anda*. Nama istrinya Saskia van Uylenburgh (m. 1634–1642). Nama orang tuanya adalah Neeltgen Willemsdochter van Zuytbrouck, Harmen Gerritszoon van Rijn m Universitas Leiden. Salah satu karya seninya yang terkenal adalah De Nachtwacht.



Gambar 33. Foto wajah Rembrandt Van Rijn
Sumber: http://www.jamescgroves.com/rembrandt/rem1.htm



Gambar 34. Sketsa karya Rembrandt Van Rijn
Sumber: http://pc.blogspot.com/2006_08_13_archive.html

6) Vincent van Gogh
   Vincent van Gogh memiliki nama lengkap Vincent Willem van Gogh adalah yang berasal dari Negara Belanda Dia adalah seorang pelukis pasca-impresionis.



Gambar 35. Foto Diri Vincent Van Gogh
Sumber : http://id.wikipedia.org/wiki/Vincent_van_Gogh

Van Gogh dilahirkan pada tanggal 30 Maret 1853 dan meninggal pada tanggal 29 Juli 1890. Lukisan-lukisan dan gambar-gambarnya termasuk karya seni yang terbaik, paling terkenal, dan paling mahal di dunia. Vincent Van Gogh dianggap sebagai salah satu pelukis terbesar dalam sejarah seni Eropa.

Salah satu karya sketsanya yang terkenal h bejudul *Bedroom in Arles*, sketsa ini dibuat oleh Van Gogh dalam beberapa versi dan berikut adalah versi pertama yang dibuat pada tahun 1888.

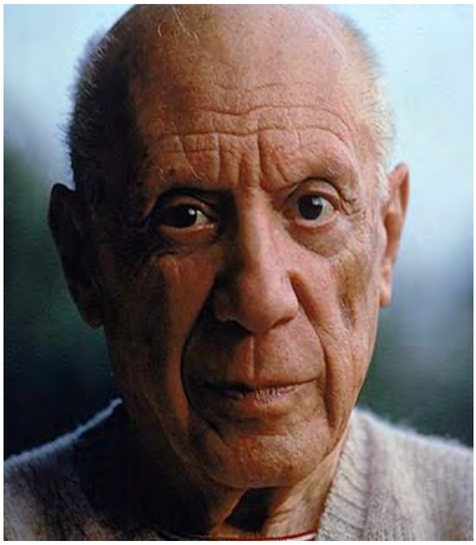


Gambar 36. Bedroom in Arles, sketsa karya Vincent Van Gogh
Sumber : http://en.wikipedia.org/wiki/Bedroom_in_Arles

7) Pablo Picasso

Pablo Picasso memiliki nama lengkap Pablo Ruiz Picasso, adalah seorang maestro seni lukis yang sangat terkenal dari Negara Spanyol. Picassco mengenyam pendidikan di Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, aliran lukisannya adalah Kubisme. Dia dijuluki sebagai pelukis revolusioner pada abad ke 20. Pablo Picasso juga seorang jenius seni yang mahir membuat patung, grafis, keramik, kostum penari balet sampai tata panggung. Dia dilahirkan di kota Malaga, Spanyol, pada tanggal 25 Oktober 1881, dan meninggal pada tanggal 8 April 1873, di Mougins, Perancis. Banyak karya seni yang telah dihasilkannya, dua di antara

yang sangat terkenal adalah Guernica dan Les Demoiselles d'Avignon.



Gambar 37. Foto wajah Leonardo Da Vinci
Sumber: http://www.biography.com/people/pablo-picasso-9440021



Gambar 38. Sketsa karya Picasso, studi bentuk untuk Les Demoiselles
Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Les_Demoiselles_d%27Avignon

b. Dari Indonesia

1) Raden Saleh

Raden Saleh memiliki nama lengkap Raden Saleh Syarif Bustaman lahir pada tahun 1807, dan meninggal pada tanggal 23 April 1880 di Bogor. Raden Saleh adalah pelukis Indonesia pertama yang mendapat kesempatan belajar melukis di Eropa. Di Bel*Anda* ia belajar gaya melukis dari para Maestro di negeri itu. Kemudia ia juga belajar ke Jerman, Perancis, Austria, dan Italia, sebelum akhirnya kembali ke Jawa pada pertengahan abad ke 19. Gaya lukisannya merupakan Romantisme Eropa dengan unsur-unsur etnik yang menunjukkan latar belakang Jawa sang pelukis.

Bakat melukis Raden Saleh sudah tampak sejak dia masih kecil. Waktu itu dia tinggal di daerah Terbaya, Jawa Tengah dekat Semarang. Pada usia 10 tahun, Raden Saleh kecil diserahkan pamannya, Bupati Semarang, pada seorang atasan Belanda di Batavia. Bakat melukisnya semakin berkembang setelah memasuki bangku sekolah di Sekolah Rakyat (*Volks-School*). Seorang pelukis kebangsaan Belanda dan seorang mantan mahaguru Akademi Seni rupa di Doornik, Belanda, yang bernama Payen tertarik pada kemampuan melukis Raden Saleh dan menawarkan untuk memberikan bimbingan melukis pada Raden Saleh. Kesempatan ini tidak disia-siakan oleh Raden Saleh. Lukisan pemandangan dan wajah serta figur manusia pribumi yang dibuat Raden Saleh telah memikat pelukis Belanda ini, kemudian Payen mengusulkan kepada pemerintah Kolonial Belanda saat itu agar Raden Saleh bisa belajar ke Belanda. Gubernur Jenderal Van Der Capellen yang memerintah waktu itu menyambut dengan baik usulan tersebut, setelah ia melihat beberapa karya lukisan Raden Saleh yang memang luar biasa.



Gambar 39. Raden Saleh
Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Raden_Saleh

Pada tahun 1829, Raden Saleh berangkat ke Belanda untuk belajar melukis. Dari waktu ke waktu Raden Saleh menunjukkan perkembangan melukis, dalam hal ketekunan, kecakapan serta semangat untuk dapat menjadi seorang pelukis besar. Beberapa karya lukisan karya Raden Saleh diantaranya adalah lukisan dengan judul : Seorang tua dan Bola Dunia dibuat pada tahun 1835, Berburu Banteng diselesaikan pada tahun1851, Bupati Majalengka pada tahun 1852, Penangkapan Pangeran Diponegoro dibuat pada tahun 1857, Harimau Minum diselesaikan pada tahun 1863 dan Perkelahian dengan Singa yang dibuat pada tahun 1870. Salah satu lukisan *Masterpiece* Raden Saleh berjudul Berburu Banteng dianggap sebagai salah satu lukisan legendaris hasil karya Raden Saleh Syarif Bustaman.



Gambar 40. Sketsa karya Raden Saleh
Sumber: http://angin-pagi.blogspot.com/2012/06/menapak-jejak-raden-saleh.html

Sketsa di atas adalah salah satu karya Raden Saleh, seorang pelukis pribumi, yang merupakan ikon Indonesia yang disebut-sebut sebagai perintis aliran seni lukis modern (*modern art*) di tanah air.

2) Ipe Ma'ruf
Nama lengkap Ipe Ma'aroef adalah Ismet Pasha Ma'aroef lahir di Banda Olo, Padang, Sumatera Barat pada tanggal 11 November 1938. Ipe Ma'aroef adalah seorang perupa Indonesia yang berprofesi sebagai pelukis. Pada awal kariernya, Ipe lebih banyak membuat karya-karya sketsa dengan memakai alat-alat gambar sederhana yang terdiri dari pena dan tinta, dan kegiatan membuat karya sketsa terus ditekuni di samping membuat lukisan dan ilustrasi untuk beberapa majalah. Karena kepiawaiannya dan konsistensinya dalam berolah sketsa maka dia dijuluki sebagai raja sketsa. Ia dianggap pelukis angkatan 60-an, karena keseriusannya dalam melukis baru dimulai pada tahun 1960. Ipe menamatkan sekolah menengah pertama pada tahun 1956. Ia kemudian belajar melukis secara

otodidak, dan selanjutnya bergabung dengan Seniman Indonesia Muda yang memberikan kursus melukis di bawah pimpinan Sudjojono. Atas anjuran Affandi, ia belajar di ASRI Yogyakarta. Karena kesulitan biaya untuk belajar, Ipe berpetualang ke Bali dan mencoba hidup mandiri sambil memperdalam seni lukis dengan banyak berpraktek. Sambil bekerja sebagai disainer keramik, Ipe juga sempat kuliah di Jurusan Seni Rupa Institut Teknologi Bandung



Gambar 41. Foto Ipe Ma'ruf
Sumber: http://unekunekbiasa.blogspot.com/2010/07/menggambar-dengan-korek-api-dan-paku.html



Gambar 42. Sketsa Ipe Ma'ruf
Sumber: http://unekunekbiasa.blogspot.com/2010/07/menggambar-dengan-korek-api-dan-paku.html

Ipe telah mengadakan berbagai pameran lukisan, di antaranya bersama karya-karya Soemartono di Balai Budaya Jakarta padatanggal 28 Mei sampai 2 Juni 1980, pameran tunggal di Taman Ismail Marzuki Jakarta (2006), serta pameran bersama di TIM Jakarta dan di Surabaya.
Ia juga pernah berkarier sebagai ilustrator *freelance* di beberapa majalah, seperti *Kawanku*, *Femina*, *Gadis*, serta *Pustaka Jaya*. Kemudian ia menjadi ilustrator majalah Si Kuncung pada tahun 1961, sebelum pindah ke biro iklan Intervista sebagai disainer. Ia pindah ke Taman Ismail Marzuki dan berkarya sebagai pembuat poster. Ipe dikenal sebagai pembuat sketsa yang cekatan karena kemahirannya dalam menangkap bentuk dan suasana yang di dapatkan karena kebiasaannya membuat sketsa di mana saja ia berada: di pasar, di jalan, di atas kereta dan di berbagai kesempatan lainnya yang ia dapatkan. Karya-karya Ipe sekarang dianggap sangat berharga sebagai bahan dokumentasi sejarah.

3) Henk Ngantung
Henk Ngantung memiliki nama lengkap Hendrik Hermanus Joel Ngantung lahir di Manado, Sulawesi Utara, pada

tanggal 1 Maret 1921 dan meninggal di Jakarta, pada tanggal 12 Desember 1991 dengan usia 70 tahun. Henk Ngatung pernah menjadi Gubernur Jakarta untuk periode 1964-1965. Sebelum menjabat sebagai Gubernur Jakarta, Henk dikenal sebagai pelukis tanpa pendidikan formal. Pengangkatan Henk Ngantung sebagai Gubernur oleh Presiden Soekarno banyak menuai protes. Soekarno ingin agar Henk menjadikan Jakarta sebagai kota budaya, karena Henk Ngantung dinilai memiliki bakat seni dan tepat menduduki jabatan tersebut.

Karya-karya sketsa Henk Ngantung banyak yang memiliki nilai sejarah, salah satu diantaranya adalah sketsa untuk Tugu Selamat Datang yang menggambarkan sepasang pria dan wanita di bundaran Hotel Indonesian yang sedang melambaikan tangan. Walau pun ide awal pembuatan patung berasal dari Presiden Soekarno, namun sketsa dan desain awalnya dikerjakan oleh Henk Ngantung dan pelaksanaannya dikerjakan oleh pematung Edi Sunarso dari Yogyakarta.



Gambar 43. Foto diri Henk Nantung
Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Henk_Ngantung

Tema sketsa-sketsa karya Henk Ngantung sangat bervariasi, antara lain tema perjuangan, wanita membatik, petani dan sebagai. Dia juga membuat sketsa lambang DKI Jakarta dan lambang Kostrad. Ironisnya, hal tersebut belum diakui oleh pemerintah. Lukisan hasil karya Henk antara lain Ibu dan Anak, yang merupakan hasil karya terakhirnya.



Gambar 44. Sketsa karya Henk Ngantung untuk Tugu Selamat Datang di Bundaran Hotel Indonesia
Sumber: http://baltyra.com/2011/06/16/landmark-kejujuran-gugatan-j*Anda*-gang-jambu/



Gambar 45. Sketsa detail Tugu Selamat Datang
Sumber:http://baltyra.com/2011/06/16/landmark-kejujuran-gugatan-janda-gang-jambu/



Gambar 46. Tugu Selamat Datang Bundaran HI
Sumber: http://wisataindonesia.biz/monumen-atau-patung-selamat-datang/#.UsrEMvtWqt8

4) S. Sudjojono

S. Sudjojono memiliki nama lengkap Sindudarsono Sudjojono, lahir pada tahun 1913 dan meninggal pada tahun 1986. Sudjojono adalah seorang pelukis yang hidup pada jaman "Pergerakan Melawan Penjajahan Belanda". Selain sebagai pelukis, ia juga berprofesi sebagai kritikus seni lukis yang sangat disegani. S. Sudjojono aktif menyuarakan semangat seni lukis Indonesia Baru melalui tulisan-tulisannya yang dimuat di majalah dan surat kabar. Seni lukis sebagai salah satu unsur kebudayaan suatu bangsa seharusnya mengungkapkan corak yang cocok dengan watak bangsa. Meskipun demikian, lukisan-lukisan Indonesia pada saat itu belum juga mempunyai corak Indonesia. Hal itu karena kultur yang ada masih hilir-mudik. Di satu pihak masih bersifat kejawaan, kekunoan, dan di lain pihak bersifat jawa dan bahkan kebarat-baratan. Lewat tulisannya, Sudjojono menganjurkan kepada para pelukis untuk mempelajari kehidupan rakyat jelata di kampung-kampung dan di desa-desa. Sebagai seorang kritikus seni. Sudjojono memiliki wawasan, sudut dan cara pandang yang jarang dimiliki oleh seniman pada waktu itu, kritikan-kritikannya tajam dan mendalam. S. Soedjojono di kalangan seniman sering dipanggil dengan nama Pak Djon. S. Soedjojono memiliki pengikut dan murid cukup banyak, sehingga para seniman memberi gelar kehormatan sebagai Bapak Seni Lukis Indonesia Baru, karena pengabdian beliau di bidang seni, terutama seni lukis. S. Sudjojono adalah tokoh sentral pendiri Persagi (Persatuan Ahli Gambar). Yang didirikan pada tanggal 23 Oktober 1938.



Gambar 47. Foto S. Sudjojono,
S.Sudjojono salah satu tokoh seni lukis realis Indonesia
Sumber: http://alixbumiartyou.blogspot.com/2013/07/sejarah-dan-perkembangan-persagi.html



Gambar 48. Sketsa dengan judul *The First Assembly of The* DPR karya S. Sudjojono
Sumber: http://archive.ivaa-online.org/artworks/detail/8646

Pada saat mulai berkembangnya seni lukis realis di era Persagi, ada dua tokoh yang paling menonjol, yaitu Sindudarsono Sudjojono dan Affandi Koesoema. Lukisan karya pelukis S. Soedjojono yang menonjol dan memiliki nilai sejarah serta monumental antara lain berjudul: *Di Depan Kelambu Terbuka, Cap Go Meh, Pengungsi* dan Seko.

5) Affandi
Nama lengkap Affandi adalah Affandi Koesoema, dilahirkan di Cirebon pada tahun 1907, putra dari R. Koesoema, seorang mantri ukur di pabrik gula Ciledug, Cirebon. Mengenyam pendidikan HIS, MULO, dan selanjutnya tamat dari AMS, pendidikan yang jarang diperoleh oleh pribumi saat itu. Affandi dikenal sebagai seorang Maestro Seni Lukis Indonesia dan merupakan salah satu pelukis Indonesia yang dikenal di dunia internasional, dengan gaya ekspresionisnya yang sangat khas. Pada tahun 1950-an ia banyak mengadakan pameran tunggal di luar negeri, antara lain di India, Inggris, Eropa, dan Amerika Serikat. Sebagai

seorang pelukis yang sangat produktif karya-karyanya telah banyak dikoleksi oleh kolektor, galeri, museum dari dalam mau pun luar negeri.

Di tahun 1933 pada umur 26 tahun Affandi menikah dengan Maryati, gadis kelahiran Bogor. Affandi dan Maryati dikaruniai seorang putri yang mewarisi bakat ayahnya sebagai pelukis, yaitu Kartika Affandi. Liku-liku kehidupan Affandi diwarnai dengan beberapa kali ganti profesi, pernah menjadi guru dan pernah juga bekerja sebagai tukang sobek karcis dan pembuat gambar reklame bioskop di salah satu gedung bioskop di Bandung. Pekerjaan ini tidak lama digeluti karena Affandi lebih tertarik pada bidang seni lukis.

Pada jaman penjajahan, sekitar tahun 30-an, Affandi menggabungkan diri dengan kelompok Lima Bandung, yaitu kelompok lima pelukis Bandung. Mereka adalah Hendra Gunawan, Barli, Sudarso, dan Wahdi serta Affandi yang dipercaya menjabat sebagai pimpinan kelompok. Affandi dengan kelompok Lima memiliki andil yang cukup besar dalam perkembangan seni rupa di Indonesia. Sebuah kelompok yang memiliki pandangan sedikit berbeda dengan kelompok Persatuan Ahli Gambar Indonesia (Persagi) pada tahun 1938. Kelompok Lima Bandung merupakan kelompok belajar bersama dan kerja sama saling membantu sesama pelukis.

Pameran tunggal pertama Affandi dilaksanakan di Gedung Poetera Djakarta pada tahun 1943, yang saat itu sedang berlangsung pendudukan tentara Jepang di Indonesia.



Gambar 49. Foto Affandi
Sumber: http://id.wikipedia.org/wiki/Affandi

Affandi memiliki hubungan yang erat dengan tokoh-tokoh politik nasional saat itu, termasuk diantaranya Empat Serangkai--yang terdiri dari Ir. Soekarno, Drs. Mohammad Hatta, Ki Hajar Dewantara, dan Kyai Haji Mas Mansyur. Affandi dan S.Sudjojono aktif dalam kegiatan kebudayaan, antara lain memimpin Seksi Kebudayaan Poetera singkatan dari Poesat Tenaga Rakyat. Affandi bertindak sebagai tenaga pelaksana dan S. Soedjojono sebagai penanggung jawab, yang langsung mengadakan hubungan dengan Bung Karno. Pada saat republik Indonesia diproklamasikan pada tahun 1945, Affandi dan teman-teman pelukis ambil bagian memperjuangkan melalui bakat seninya, dengan membuat poster-poster revolusioner. Gerbong-gerbong kereta api dan tembok-tembok diberi tulisan antara lain "Merdeka atau mati!". Kata-kata itu diambil dari penutup pidato Bung Karno, pada lahirnya Pancasila, 1 Juni 1945. Momentum itu menjadi salah satu yang memiliki nilai sejarah dalam kehidupan Affandi sebagai pelukis poster. Poster itu menggambarkan seseorang yang dirantai tapi rantainya sudah putus. Yang menjadi model adalah sesama pelukis, yaitu pelukis Dullah. Adapun kata-kata atau slogan patriotis yang dituliskan di poster itu berbunyi "Bung, ayo bung" usulan dari penyair Chairil Anwar. Dapat dikatakan karya poster tersebut merupakan kolaborasi antara seni rupa dan sastra. Sekelompok pelukis siang-malam

memperbanyaknya dengan gaya sketmatis tidak detail dan dikirim ke daerah-daerah.

Talenta melukis yang luar biasa pada diri Affandi pernah memberikan pengalaman menarik dalam kehidupannya,. yaitu ketika dia mendapat beasiswa didik untuk melanjutkan kuliah melukis di Santiniketan, India, suatu akademi yang cukup ternama di India, didirikan oleh Rabindranath Tagore. Ketika Affandi diketahui memiliki *skill* dan pengetahuan melukis yang handal, maka dia ditolak dengan alasan bahwa dia dipandang sudah tidak memerlukan pendidikan melukis lagi. Akhirnya beasiswa yang telah diterima digunakan untuk mengadakan pameran keliling negeri India.



Gambar 50. Sketsa foto diri Affandi
Sumber: Buku Sketsa Nyoman Gunarsa

Setelah pameran keliling di India dan Eropa, Affandi pulang ke tanah air sekitar tahun lima puluhan. Oleh Parta Komunis Indonesia Affandi dipandang sangat potensial dan

dicalonkan untuk mewakili orang-orang tak berpartai dalam pemilihan Konstituante.

6) Hendra Gunawan
   Hendra Gunawan selain berprofesi sebagai seorang pelukis juga berprofesi sebagai pematung. Dia dilahirkan pada tanggal 11 Juni 1918 di Bandung, dan meninggal pada tanggal 17 Juli 1983. di Bali. Hendra belajar melukis pada Wahdi, seorang pelukis pem*Anda*ngan. Dari pelukis Wahdi inilah ia banyak mendapatkan keterampilan dan pengetahuan tentang melukis. Kegiatan Hendra tidak sekedar melukis, tetapi pada waktu-waktu senggang ia melibatkan diri pada kelompok sandiwara Sunda sebagai pelukis dekor. Dari pengalaman itulah, ia mengasah kemampuan melukis.



Gambar 51. Foto Hendra
Sumber: Gunawan
http://jv.wikipedia.org/wiki/Hendra_Gunawan_%28pelukis%29

Karir melukis Hendar Gunawan semakin menanjak setelah berkenalan dengan Affandi. Pertemuan ini merupakan fase dan sumber inspirasi jalan hidupnya untuk menjadi seorang pelukis. Semangat melukis dan berkeseniannya luar biasa. Spiritnya lebih terlihat ketika ia membentuk Sanggar Pusaka

Sunda pada tahun 1940-an bersama pelukis Bandung dan pernah beberapa kali mengadakan pameran bersama.

Pada jaman Revolusi Hendra ikut berjuang, yang kemudian dari pengalamannya di *front* perjuangan banyak memberikan pengalaman estetis yang sangat berpengaruh pada jiwa seninya. Medan perjuangan dapat memberinya inspirasi untuk tema-tema lukisannya, yang kemudian lahir karya-karya lukisan Hendra yang revolusioner. Lukisan “Pengantin Revolusi”, disebut-sebut sebagai karya empu dengan ukuran kanvas yang besar, tematik yang menarik dan warna yang menggugah semangat juang. Nuansa kerakyatan menjadi fokus dalam pemaparan lukisannya. Baginya antara melukis dan berjuang sama pentingnya.



Gambar 52. Sketsa Hendra
Sumber: Gunawan
http://jv.wikipedia.org/wiki/Hendra_Gunawan_%28pelukis%29

7) Sudjana Kerton
Sudjana Kerton lahir pada tahun 1922, dan meninggal pada tahun 1994. Dia adalah pelukis asal dari Bandung. Ia dikenal sebagai Pelukis Perang di Bandung, dikala Bandung bergejolak melawan penjajah Belanda yang ingin menguasai kembali kota Bandung setelah Jepang menyerah melawan tentara Sekutu. Melalui goresan tangannya berupa sketsa, poster, dan lukisan dia ikut mengobarkan semangat perang melawan penjajah.

Ketika jaman penjajahan Jepang, Sudjana Kerton aktif belajar melukis di ***Keimin Bunka Sidhoso*** Bandung, Kemudian setelah Kemerdekaan Republik Indonesia, tepatnya tahun 1950-an dia belajar senirupa di Bel*Anda* atas beapeserta didik dari ***Stichting STICUSSA: Nederlands, Indonesia, Suriname, Antillen***. Ketika belajar di Eropa



Gambar 53. Foto Sudjono Kerton
Sumber: http://www.tamanismailmarzuki.com/tokoh/kerton.html



Gambar 54. Sketsa penyerahan kekuasaan militer Bel*Anda* kepada Republik Indonesia di Bandung, tanggal 27 Desember 1949.
Sumber: http://thebabad.wordpress.com/2007/08/

Sudjana Kerton juga mendapatkan kesempatan belajar di ***Academie Du Grande Chaumiere*** Paris, dan di **Art Student League,** New York, Amerika Serikat.

8) H. Widayat
Widayat adalah seorang pelukis dan staf pengajar Sekolah Tinggi Seni Rupa “ASRI” (STSRI “ASRI) Yogyakarta, yang sekarang namanya berganti menjadi Institut Seni Indonesi (ISI) Yogyakarta. Setelah memasuki purna tugas sebagai dosen beliau dapat lebih intensif dan total dalam melukis. Bagi Widayat tiada hari tanpa melukis. Walaupun usianya sudah tidak muda lagi, Widayat tetap melukis dengan penuh semangat. Karya lukisannya tampak rijit, detil dan unik. Lukisannya dikenal dengan gaya Dekoratif Magis. Berbekal imajinasi yang kuat, Widayat melukis dengan teliti. Dalam melukis Widayat sangat memperhatikan komposisi, warna, garis, sedikit mengabaikan proporsi dan bentuk pada figur-figur objek lukisannya, karena bentuk-bentuk objek sudah dideformasi.



Gambar 55. Foto H. Widayat
Sumber: http://museum-hwidayat.blogspot.com/

Widayat adalah sosok pelukis atau senirupawan yang serba bisa. Karya lukisannya mendapatkan apresiasi yang hangat di kalangan pecinta seni. Kalangan seni menjulukinya dengan nama Begawan Seni Lukis Indonesia. Sifat kreatifnya menjadikan Widayat tidak hanya puas melukis di atas kanvas. Berbagai benda di sekelilingnya tidak luput menjadi ajang olah kreasi seninya. Dengan sentuhan seni yang khas ia mengolah benda-benda itu menjadi karya seni. Ia adalah pribadi yang mudah diterima di berbagai kalangan. Karya-karyanya dianggap menjadi satu tonggak penting bagi perkembangan seni lukis di Indonesia.



Gambar 56. Sketsa karya H. Widayat
Sumber: Katalog Pameran Tunggal Sketsa H. Widayat 1994,
Bentara Budaya Yogyakarta

9) Nyoman Gunarsa

I Nyoman Gunarsa adalah salah seorang seniman seni lukis yang piawai menari Bali. Kepandaiannya menari bali berpengaruh terhadap beberapa tema lukisannya yang mengangkat penari Bali. Dia adalah salah satu seniman ternama dari Bali. Sebagian besar karya-karya lukisannya didasari oleh cerita rakyat Bali, dan legenda Hindu Dharma. Hal tersebut membuat gaya melukisnya berbeda dari yang lain. Karya-karyanya berdasarkan eksplorasi dari kesenian Bali, seperti tarian tradisional, musik tradisional, upacara keagaman, dan keanekaragaman lingkungan yang mempengaruhi banyak seniman yang berasal dari Bali dan Indonesia.

Karya lukisannya yang terakhir cenderung bergaya ekspresionis dengan memunculkan figur-figur penari Bali. Nuansa Balinya sangat kental pada setiap karya lukisannya. Dalam proses perjalanan melukisnya, Nyoman Gunarsa telah melewati berbagai tahapan, diawali dengan realis, abstrak, dan terakhir bergaya ekspresionis.

Karya-karya lukisan Nyoman Gunarsa yang sumber ide penciptaannya dari penari Bali, disebut sebagai ruang dan

gerak. Sketsa Nyoman Gunarso sangat ekspresif, bahkan apabila membuat sketsa wajah seseorang secara langsung hasilnya selalu tepat dan mirip, serta dibuat dalam waktu yang tidak lama.



Gambar 57. Foto Wajah Nyoman Gunarsa
Sumber: http://www.tamanismailmarzuki.com/tokoh/gunarsa.html



Gambar 58. Sketsa Nyoman Gunarsa untuk Andi Malarangeng
Sumber: http://adonisrama.wordpress.com/i-and-museum-rudana/visitors-of-museum-rudana/visitor-at-museum-rudana-2008/

10) Nyoman Lempat
I Gusti Nyoman Lempad pada mulanya dikenal sebagai pematung batu Bali dan arsitek Bali. Karena keahliannya di bidang arsitek dia sering dipercaya membangun istana dan pura-pura di Ubud. Selain sebagai pematung dan ahli arsitek bangunan tradisional Bali, dia juga menekuni seni lukis. K, tema lukisannya mengangkat mitologi dari cerita rakyat Bali.



Gambar 59. Foto I Gusti Nyoman Lempad
Sumber: http://koleksilukisanbali.blogspot.com/2011/05/i

tidak ada seorang pun yang mengetahui tanggal kelahiran I Gusti Nyoman Lempad, termasuk keluarganya. Dia menikah ketika Gunung Krakatau meletus pada tahun 1883 dan meninggal pada tanggal 25 April 1978 di rumahnya di Ubud, Bali.



Gambar 60. Sketsa karya Nyoman Lempad
Sumber : Buku Sketsa Tulisan Drs. Nyoman Gunarsa

11) Fadjar Sidik

Fadjar Sidik dilahirkan dari seorang ibu bernama Dewi Maryam, dan ayahnya bernama Muhammad Sidik. Fajar Sidik lahir pada tanggal 8 Februari 1930 di Surabaya. Dia adalah seorang pelukis sekaligus seorang dosen yang mengajar di STSRI “ASRI” Yogyakarta, jurusan Seni Lukis, Lukisannya bergaya abstrak, walaupun ketika masih bermukim di Bali ia menekuni seni lukis realis. Setelah pindah ke Yogyakarta dan menjadi dosen, secara bertahap aliran lukisannya berganti menjadi abstrak.



Gambar 61. Foto Fajar Sidik
Sumber: http://anggiart.blogspot.com/2013_03_01_archive.html

Bakat seni Fadjar Sidik sudah mulai tampak ketika duduk di bangku sekolah SMA tahun 1949. Dia mulai dengan membuat sketsa dan *vignette* yang dimuat ke majalah-majalah kebudayaan. Dari kegemaran membuat sketsa dan *vignette* inilah mengantarkan dirinya menjadi seorang maestro. Selanjutnya untuk menyalurkan talenta seninya, ia masuk ASRI Yogyakarta, yang akhirnya dapat mengantarkan dirinya menjadi staf pengajar di sana.



Gambar 62. Sketsa karya Fajar Sidik
Sumber: Buku Sketsa Karya Nyoman Gunarsa

E. Rangkuman

Sketsa adalah gambar sederhana atau draf kasar yang dibuat secara global tidak detail, melukiskan bagian-bagian pokok yang ingin di ungkapkan pembuatnya. Sketsa biasanya dibentuk dengan menggunakan unsur garis, walaupun kadang ditemukan beberapa seniman seketsa selain menggunakan unsur garis juga menggunakan unsur blok dan warna.

Jenis Sketsa ada dua
1. Sketsa sebagai seni murni.
2. Sketsa 'Voor *Studie'*.

Fungsi Sketsa
1. Sketsa sebagai media ekspresi
2. Sketsa sebagai media studi bentuk, proporsi, anatomi, komposisi dan sebagainya
3. Sketsa sebagai media perancangan awal

4. Sketsa dapat dijadikan media pembelajarn alternatif yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran sketsa.

Manfaat Mempelajari Sketsa

1. Sebagai media latihan untuk menggores dengan lancar, bebas dan spontan.
2. Sebagai media untuk studi bentuk, proporsi, anatomi, komposisi dan sebagainya,
3. Sebagai media eksplorasi untuk mendapatkan ide atau gagasan yang akan dituangkan dalam karya seni rupa.
4. Sebagai media ekspresi dalam bentuk seni sketsa murni.

Sejarah awal sketsa dalam seni rupa tidak dapat lepas dari seniman Leonardo Da Vinci dan untuk mengawali webuah karya dengan membuat sketsa.

Perkembangan Seni Sketsa dapat dilihat dari makin seringnya seni sketsa muncul dalam berbagai bentuk pameran, yang menandakan bahwa sketsa dapat diterima dan diapresiasi oleh masyarakat pecinta seni.

Tokoh Sketsa

1. Mancanegara
   1) Michelangelo
   2) Leonardo Davinci
   3) Delacroix
   4) Auguste Rodin
   5) Vincent van Gogh
   6) Pablo Picasso

2. Indonesia
   1) Raden Saleh
   2) Ipe Ma’ruf
   3) Henk Ngantung
   4) S. Sudjojono
   5) Affandi
   6) Hendra Gunawan
   7) Sudjana Kerton
   8) H. Widayat
   9) Nyoman Gunarsa
   10) Nyoman Lempat
   11) Fadjar Sidik

F. Penilaian

Kompetensi Dasar : SKETSA
Instrumen pengamatan sikap

1. Instrumen penilaian karakter ***cermat***
   Nama :…………………………………
   Kelas :…………………………………

   Aktivitas peserta didik
   Peserta didik:
   Mengidentifikasi/mencari pengertian, jenis, sejarah dan perkembangan, serta tokoh-tokoh seniman sketsa mancanegara dan Indonesia

   Rubrik
   Lingkarilah:
   1 = Bila aspek karakter belum terlihat (BT)
   2 = Bila aspek karakter mulai terlihat (MT)
   3 = Bila aspek karakter mulai berkembang (MB)
   4 = Bila aspek karakter menjadi kebiasaan (MK)

   Lembar Observasi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Mengamati tiap tayangan dengan tekun	1	2	3	4
2	Mengidentifikasi dengan tekun	1	2	3	4
3	Mencatat semua hasil temuan	1	2	3	4
4	Menemukan minimal tiga pengertian, jenis, sejarah dan perkembangan, serta tokoh-tokoh seniman sketsa mancanegara dan Indonesia	1	2	3	4
Jumlah Skor					

Skor maksimal : $\dfrac{(4 \times 4)}{16} \times 10$

2. Instrumen penilaian karakter ***Percaya Diri***

Nama :………………………………

Kelas :………………………………

Aktivitas peserta didik

a. Mempresentasikan tentang pengertian, jenis, sejarah dan perkembangan, serta tokoh-tokoh seniman sketsa mancanegara dan Indonesia dengan percaya diri.
b. Merespon/menjawab setiap pertanyaan tentang pengertian, jenis, sejarah dan perkembangan, serta tokoh-tokoh seniman sketsa mancanegara dan Indonesia dengan percaya diri.

Rubrik

Lingkarilah:

1 = Bila aspek karakter belum terlihat (BT)

2 = Bila aspek karakter mulai terlihat (MT)

3 = Bila aspek karakter mulai berkembang (MB)

4 = Bila aspek karakter menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Menyampaikan pendapat dengan tidak ragu-ragu	1	2	3	4
2	Merespon/menjawab pertanyaan dengan abenar dan mantap	1	2	3	4
Jumlah Skor					

Skor maksimal : $\frac{(2 \times 4)}{8} \times 10$

3. Penilaian tertulis
   a. Jelaskan dengan singkat pengertian sketsa!
   b. Jelaskan dengan singkat pengertian sketsa sebagai media studi!
   c. Apa sajakah fungsi dari sketsa? Jelaskan!

d. Sebutkan tokoh-tokoh seniman jaman *Renaissance* yang aktif membuat sketsa?
e. Siapakah tokoh-tokoh seniman Indonesia yang dijuluki raja sketsa?

G. Refleksi

1. Manfaat apakah yang anda peroleh setelah mempelajari modul ini?
2. Tindakan apa yang dapat Anda lakukan setelah mempelajari modul ini?

H. Referensi

A. Agung Suryahadi. 2008. Seni Rupa, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional

A.A.K. Suryahadi Med Ca. Artista. Yogyakarta: PPPG Kesenian Yogyakarta

Caldwell, Peter. 1993. *Pen & Ink Sketching*.London: B.T. Batsford Ltd.

Frank, Gene. 1989. How to Draw and Paint. California: Walterr Foster Publishing, Inc.

G.Sidharta Soegio. 1995. *Drawing Seni Rupa Yang Tergusur.* Jakarta: The Jakarta Post

Henk Ngantung. 1981. *Sketsa-Sketsa Henk Ngantung*. Jakarta: Kintamani Offset

Mc Daniel, Richard. 1995. The Drawwing Book. New York: Watson Goptil Publications.

Nyoman Arsana. 1983. Dasar-Dasar Seni Lukis. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat

Nyoman Gunara. Drs. *Sketsa*. Yogyakarta STSRI "ASRI".

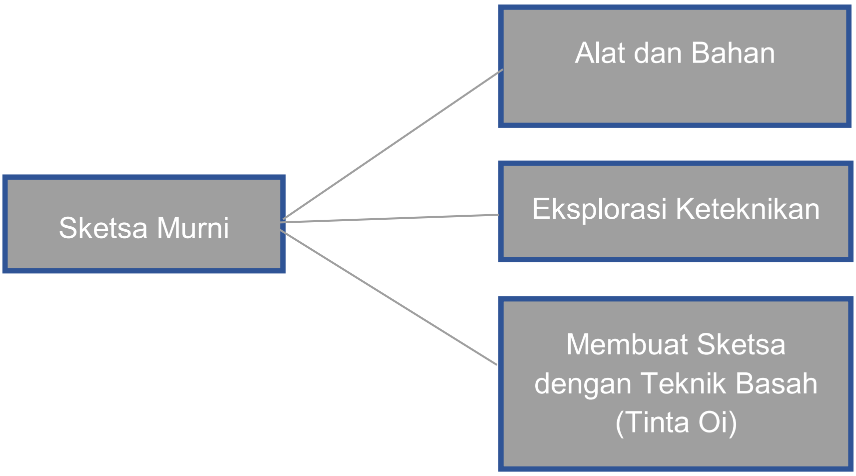
Supardi Hadiatmodjo.1990. Sejarah Seni Rupa Eropa. Semarang. IKIP Semarang Press.

Vilasalo, Jose Maria parramon. 1994. The Basics of Artisic Drawing. Spain: Barron's Educational Series, Inc

Widayat, H. 1994. *Katalog, Pameran Tunggal Lukisan H. Widayat*. Yogyakarta: Bentara Budaya Yogyakarta.

UNIT 2 SKETSA MURNI

A. Ruang Lingkup Pembelajaran



B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari modul ini peserta didik diharapkan dapat

1. Mengidentifikasi berbagai macam bahan dan alat alternatif untuk membuat sketsa dengan teknik basah tinta Oi
2. Mengidentifikasi berbagai alternatif keteknikan untuk membuat sketsa dengan teknik basah tinta Oi
3. Melakukan eksplorasi berbagai alternatif keteknikan untuk membuat sketsa dengan teknik basah tinta Oi
4. Membuat sketsa dengan berbagai alternatif keteknikan dari tinta Oi

C. Kegiatan Belajar

1. Mengamati

Kegiatan mengamati untuk peserta didik pada bagian ini difokuskan pada pengamatan karya-karya sketsa, yang dibuat dengan teknik *non conventional* atau di luar kebiasaan membuat karya sketsa. Pengamatan ini perlu untuk dilakukan oleh peserta didik agar dapat melatih kepekaan indra mata serta kepekaan rasa untuk dapat membuat karya sketsa yang mencerminkan kreativitas. Berikut adalah kegiatan mengamati yang harus dilakukan.

a. Mengamati karya sketsa dengan teknik kombinasi tinta Oi, air, dan garam, menggunakan kuas di atas kertas
b. Mengamati karya sketsa dengan teknik tinta Oi, di atas kertas *merang*
c. Mengamati karya sketsa dengan teknik kombinasi tinta Oi, dengan minyak tanah
d. Mengamati karya sketsa dengan teknik kombinasi tinta Oi, dengan air menggunakan alat lidi
e. Mengamati karya sketsa dengan teknik kombinasi tinta Oi, air, goresan paku, dan usapan kain di atas karton putih
f. Mengamati karya sketsa dengan teknik kombinasi tinta Oi, dengan air menggunakan kuas
g. Mencatat hasil pengamatan

2. Menanya

a. Menanyakan kepada ahli tentang alat dan bahan yang lazim digunakan untuk membuat karya sketsa dengan teknik konvensional/tradisional
b. Menanyakan kepada ahli tentang alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya sketsa dengan teknik non konvensional/modern
c. Menanyakan kelebihan dan kelemahan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya sketsa dengan teknik konvensional/tradisional
d. Menanyakan kelebihan dan kelemahan bahan dan alat yang digunakan untuk membuat karya sketsa dengan teknik non konvensional/modern
e. Mencatat semua hasil yang telah diperoleh

3. Mengeksplorasi/Eksperimen
   a. Melakukan eksplorasi/eksperimen pembuatan karya sketsa dengan teknik kombinasi tinta Oi, air, dan garam, menggunakan kuas di atas kertas
   b. Melakukan eksplorasi/eksperimen pembuatan sketsa dengan teknik tinta Oi, di atas kertas *merang*
   c. Melakukan eksplorasi/eksperimen pembuatan karya sketsa dengan teknik kombinasi tinta Oi, dengan minyak tanah
   d. Melakukan eksplorasi/eksperimen pembuatan karya sketsa dengan teknik kombinasi tinta Oi, dengan air menggunakan lidi
   e. Melakukan eksplorasi/eksperimen pembuatan karya sketsa dengan teknik kombinasi tinta Oi, air, goresan paku, dan usapan kain di atas karton putih
   f. Melakukan eksplorasi/eksperimen pembuatan karya sketsa dengan teknik kombinasi tinta Oi, dengan air menggunakan kuas
   g. Mencatat hasil eksplorasi/eksperimen pembuatan karya sketsa.

4. Mengasosiasikan
   Menggolongkan hasil eksplorasi/eksperimen pembuatan karya sketsa yang telah dilakukan berdasarkan:
   a. Jenis
   b. Kualitas
   c. Efektivitas bahan
   d. Efektivitas alat
   e. Ketuntasan.

D. Penyajian Materi

1. Alat dan Bahan

a. Alat

1) Charcoal

Charcoal adalah arang gambar yang lazim digunakan dalam seni rupa terutama seni lukis. *Charcoal* biasanya dipakai untuk membuat sketsa, gambar, ataupun lukisan. *Charcoal* yang sering dipakai oleh seniman professional ada berbagai bentuk, antara lain dalam bentuk:

a) Arang *vine*, adalah *charcoal* yang dibuat dari batangan kayu yang dibakar (biasanya willow atau limau/Tilia) menjadi tiga tingkatan kekerasan yaitu *soft*, medium, dan keras, yang biasa tersedia pasaran adalah dalam bentuk batangan dab pensil

b) Bubuk arang, bubuk arang gambar ini sering digunakan untuk menggambar dengan teknik dusel, sehingga dapat menghasilkan nada ringan, lembut dan samar.

c) *Compressed* bubuk arang, adalah arang gambar yang dicampur dengan karet yang berfungsi sebagai pengikat, kemudian dipadatkan menjadi batangan bulat atau persegi. Jumlah karet pengikat menentukan kekerasan batangan tersebut.



Gambar 63. *Charcoal* dalam bentuk pensil
Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/*Charcoal*

2) Kuas



Gambar 64. Foto kuas cat air
Sumber foto: http://miniaturetim.blogspot.com/2012/08/when-to-buy-better-brush.html

Kuas cat air terbagi atas dua bentuk utama, yaitu berujung runcing dan rata. Kuas berujung runcing biasanya berseri 0 hingga 12, namun ada merk tertentu sampai 24 tergantung pada jenisnya. Kuas berujung runcing berukuran besar dan sedang digunaan untuk lukisan umum, sedangkan kuas berukuran runcing kecil digunakan untuk melukis detail. Kuas berujung rata digunakan untuk menyapukan warna secara luas dan merata pada lukisan. Biasanya kuas ini berukuran sesuai lebarnya, dari 3 mm hingga 38 mm atau lebih besar lagi. Untuk keperluan membuat sketsa murni lebih banyak digunakan kuas dengan ujung runcing, namun untuk mencari kemungkinan lain yang dikehendaki, misalnya efek goresan yang lebar, kasar dan ekspresif dapat juga digunakan kuas yang berujung rata.

3) Lidi/tusuk sate

Lidia atau tusuk sate dapat juga digunakan untuk membuat karya sketsa menggunakan bahan tinta cina, efek yang ditimbulkan dari goresan lidi cukup artistik, karena dapat diatur tebal tipisnya goresan dengan menekan atau mengurangi tekanan saat menggoreskannya



Gambar 65. Lidi/tusuk sate
Sumber: http://jombang.olx.co.id/jual-tusuk-aneka-tusuk-sate-iid-318050141

b. Bahan
   1) Indian Ink/Tinta Cina/Tinta Oi

      Tinta biasanya digunakan oleh orang Cina dan Jepang untuk membuat seni kaligrafi Cina dan Jepang. Tinta cair biasanya dibuat dari batang padat berbentuk balok empat persegi panjang. Karena bentuknya padat meka untuk membuatnya harus digosok pada batu kasar yang dirancang khusus untuk tujuan ini disebut suzuri. Ada berbagai macam bentuk *suzuri*, namun semua memiliki kesamaan bahwa *suzuri* terdiri dari bahan yang kasar dan memiliki rongga. Umumnya, batu-batu asal Cina ini memiliki bentuk cekung dengan bagian bawah di tengah, sedangkan *suzuri* Jepang cenderung sebagian besar berbentuk datar.

      Pada batu ini batangan tinta cina digosok-gosokkan dengan mencampukan air sehingga sedikit demisedikit warna hitam muncul. Menggosokkannya secara kontinu pada rongga batu bagian atas dengan air secara perlahan-lahan sehingga tinta padat terurai, dan larut dalam air yang mengumpul di rongga bagian bawah. Proses ini dapat dilanjutkan sampai mendapatkan kepekatan tinta yang diperlukan. Waktu yang dibutuhkan tidak lama biasanya cukup beberapa menit saja. Tinta cina ini cepat mengering dengan mudah pada batu atau kuas.

      Pada saat sekarang tinta cina dapt dengan mudah diperoleh dipasaran, biasanya dalam bentuk cair yang dikemas dalam botol, harganya relative murah tersedia disetiap toko alat tulis, yang dapat digunakan secara langsung atau dilarutkan dalam sedikit air. Ada tinta Cina jenis permanen, bila digoreskan pada kulit, sulit untuk dihilangkan, biasanya memakan waktu tiga sampai empat bulan akan memudar.



Gambar 66. Suzuri, kuas dan batangan tinta cina
Sumber: http://es.wikipedia.org/wiki/Tinta_china



Gambar 67. Tinta Indian Ink/Oi
Sumber: http://www.fotoblur.com/i/316856

2) Kertas

a) Kertas Merang

Disebut dengan kertas merang, karena kertas ini dibuat dari bahan utama merang atau dalam bahasa Indonesianya jerami padi. Selain kertas merang, bahan jerami juga dapat dipakai untuk membuat kertas sederhana lainnya, misalnya, kertas rokok, untuk kap lampu atau dinding partisi. Kertas jenis halus juga bisa dibuat dari jerami.

Kertas merang juga dikenal sebagai kertas Xuan berasal dari Cina kuno dan telah digunakan selama berabad-abad di Cina, Jepang, Korea, dan Vietnam untuk menulis, karya seni, dan arsitektur. Dipakai untuk peribadatan dan kaligrafi bagi warga keturunan tionghoa. Kertas *merang* juga sangat bagus digunakan untuk membuat karya seni sketsa murni, tekstur kertas ini sangat khas dengan pori-pori kertas yang kasar, sehingga kalau gunakan untuk membuat sketsa dengan tinta cina efek yang ditimbulkan sangat artistik



Gambar 68. Kertas *merang*
Sumber: http://kertas-*merang*.blogspot.com/2012/11/kertas-*merang*.html

Adapun ukuran yang ada dipasaran adalah sebagai berikut:
45 X 65
47 X 63
48 X 65

b) Kertas Padalarang

Dinamai sebagai kertas Padalarang karena pabrik pertama di Indonesia yang membuat kertas jenis ini berada di kota Padalarang (Jawa Barat). Dilingkungan pabrik disebut dengan kertas *Reform*. Kertas jenis ini mempunyai permukaan yang agak kasar, memiliki ukuran A2 atau 55 x 75 cm, dengan berat sekitar 120 gsm. Kertas gambar padalarang adalah kertas yang kurang memenuhi syarat untuk cat air, karena bila dikenai air mengakibatkan kertas bergelombang, karena ketebalannya kurang dari 160 gsm, dan warnanya pun tidak putih terang, sedikit kecoklatan teksturnya sedikit kurang kasar, untuk melukis dan menggambar dengan bahan cat air. Namun karena harganya yang relative murah, kertas Padalarang bisa jadi pilihan yang baik untuk berkarya bagi pemula, cocok untuk pelajar.



Gambar 69. Kertas Padalarang, warna putih kecoklatan
Sumber: Foto Banu Arsana

c) Kertas Manila

Jenis kertas ini sedikit lebih tebal kalau dibandingkan dengan kertas padalarang, dengan permukaannya yang licin dan halus, ada beberapa pilihan warna, namun yang

sering dipakai untuk membuat sketsa menggunakan tinta cina adalah yang berwarna putih. Kertas ini banyak digunakan oleh pelajar, karena harganya relative murah.



Gambar 70. Kertas manila
Sumber: Dokumentasi Banu Arsana

Sama halnya dengan kertas Padalarang, dipasaran banyak dijumpai dalam bentuk buku isi 12 lembar, berkuran A3 atau A4, dengan nama *Drawing Book* dan *Sketch Book*.

d) Garam dapur
Garam dapur adalah garam yang sering digunakan sebagai bumbu masakan. Bahan ini dipilih sebagai bahan campuran membuat karya sketsa. Garam dapur dicampur dengan air dan tinta Cina dapat memberikan efek yang artistik bila digoreskan di atas kertas gambar.



Gambar 71. Garam dapur
Sumber: http://www.bagusjuga.com/2011/05/manfaat-garam-dapur-untuk-mengatasi-lumut/

2. Eksplorasi Keteknikan

a. Eksplorasi/eksperimen teknik kombinasi tinta Oi, air, dan garam, menggunakan kuas di atas kertas.



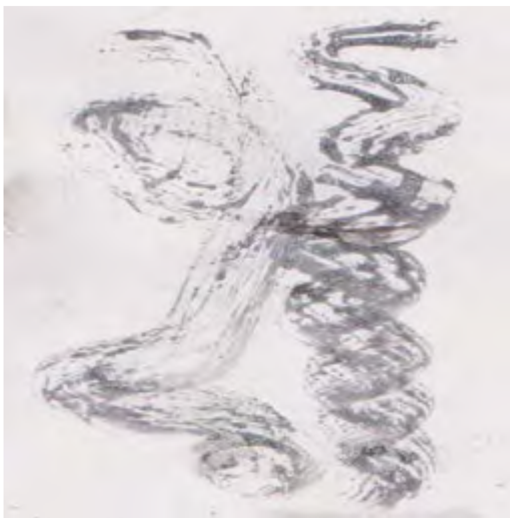
Gambar 72. Eksplorasi teknik kombinasi tinta Oi, air dan garam di atas kertas
Sumber: Foto Banu Arsana

b. Eksplorasi/eksperimen teknik penerapan tinta Oi, di atas kertas *merang.*



Gambar 73. Eksplorasi teknik tinta Oi di atas kertas *merang*
Sumber: Foto Banu Arsana

c. Eksplorasi/eksperimen teknik kombinasi tinta Oi, dengan minyak tanah.



Gambar 74. Eksplorasi teknik kombinasi tinta Oi, minyak tanah di atas kertas
Sumber: Foto Banu Arsana

d. Eksplorasi/eksperimen teknik goresan tinta Oi, dengan *cotton bud* di atas kertas



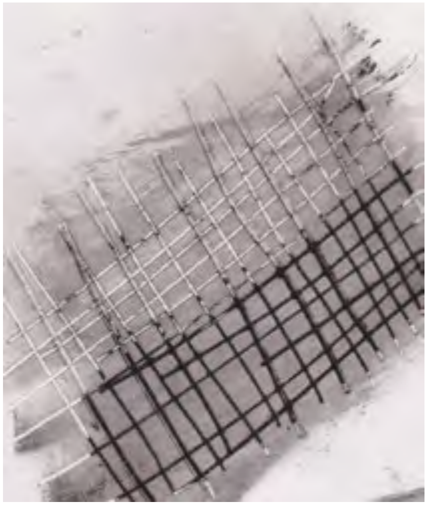
Gambar 75. Eksplorasi teknik goresan tinta Oi menggunakan *cotton bud* di atas kertas
Sumber: Foto Banu Arsana

e. Eksplorasi/eksperimen teknik kombinasi tinta Oi, dengan air menggunakan lidi.



Gambar 76. Eksplorasi teknik tinta Oi dengan air menggunakan lidi di atas kertas
Sumber: Foto Banu Arsana

f. Eksplorasi/eksperimen teknik kombinasi tinta Oi, air, goresan paku, dan usapan kain di atas karton putih



Gambar 77. Eksplorasi teknik goresan tinta Oi menggunakan paku di atas kertas
Sumber: Foto Banu Arsana

g. Eksplorasi/eksperimen teknik kombinasi tinta Oi, dengan air menggunakan kuas kecil no 2.



Gambar 78. Eksplorasi/eksperimen teknik kombinasi tinta Oi, dengan air menggunakan kuas kecil no 2.
Sumber: Foto Banu Arsana

h. Eksplorasi/eksperimen teknik kombinasi tinta Oi, dengan air menggunakan alat kuas ukuran sedang no 6.



Gambar 79. Eksplorasi/eksperimen teknik kombinasi tinta Oi, dengan air menggunakan kuas ukuran sedang no 6.
Sumber: Foto Banu Arsana

i. Eksplorasi/eksperimen teknik kombinasi tinta Oi, dengan air menggunakan alat kuas besar no 12.



Gambar 80. Eksplorasi/eksperimen teknik kombinasi tinta Oi, dengan air menggunakan kuas besar no 12.
Sumber: Foto Banu Arsana

j. Eksplorasi/eksperimen teknik lilin.



Gambar 81. Eksplorasi/eksperimen teknik kombinasi tinta Oi, lilin, dengan air
Sumber: Foto Banu Arsana

k. Eksplorasi/eksperimen teknik garis patah-patah.



Gambar 82. Eksplorasi/eksperimen teknik goresan patah-patah
Sumber: Foto Banu Arsana

3. Membuat Sketsa dengan Bahan *Indian Ink*/Tinta Oi

Setelah dijelaskan tentang beberapa teknik penerapan *Indian Ink*/Tinta Oi, berikut akan diberikan contoh penerapan teknik pembuatan sketsa menggunakan beberapa alat. Sketsa dibuat dengan cara melihat langsung pada objek atau model. Dalam hal ini yang akan dijadikan model sebagai objek sketsa adalah becak dengan pengemudinya dalam posisi duduk, pengemudi becak seolah-olah sedang santai menunggu penumpang. Sketsa dibuat dalam beberapa teknik yang telah dicobakan dalam eksplorasi.

Adapun langkah-langkah global membuat sketsa secara langsung adalah sebagai berikut.

a. Mengamati objek model becak dan pengemudinya
   1) Mengamati dari depan objek (frontal)
   2) Mengamati dari samping objek (profil)
   3) Mengamati dari tiga perempat objek (*three quarter*)
b. Mengambil sudut pandang dan jarak p*Anda*ng yang ideal
c. Menyeket langsung dengan kuas.

Berikut adalah langkah-langkah membuat sketsa secara langsung sebagai berikut:

a. Mengamati objek model becak dan pengemudinya
   1) Mengamati dari depan objek



Gambar 83. Objek dari posisi depan
Sumber: Foto Banu Arsana

2) Mengamati dari samping objek



Gambar 84. Objek dari posisi samping
Sumber: Foto Banu Arsana

3) Mengamati dari tiga perempat objek



Gambar 85. Objek dari posisi tiga perempat
Sumber: Foto Banu Arsana

4) Mengambil sudut pandang dan jarak pandang yang ideal



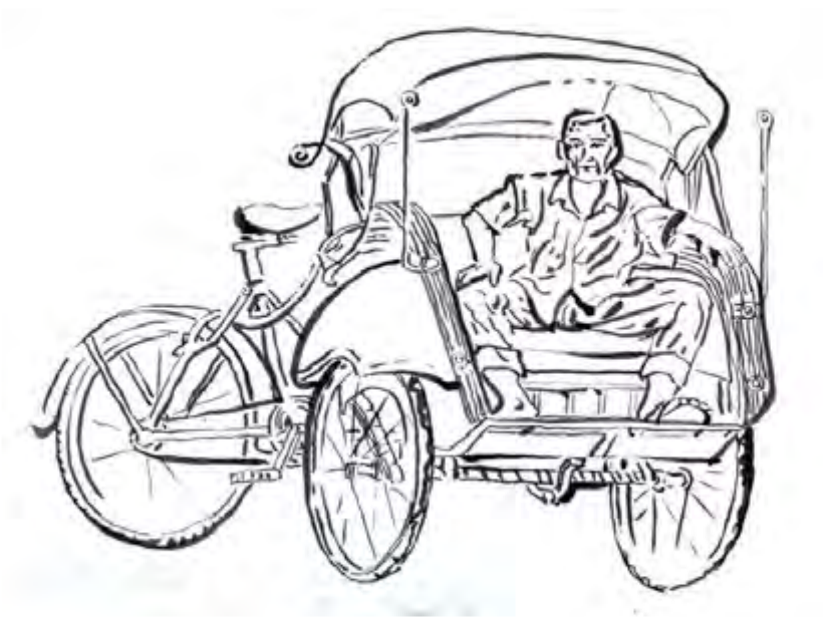
Gambar 86. Mengambil jarak pandang dan sudut pandang ideal
Sumber: Foto Banu Arsana

5) Menyeket langsung dengan kuas.



Gambar 87. Sket model becak dan pengemudi
Sumber: Foto Banu Arsana

6) Hasil sketsa yang diperoleh menggunakan kuas, bahan tinta Oi, di atas kertas gambar.



Gambar 88. Hasil sketsa dengan tinta Oi, alat kuas kecil
Sumber: Foto Banu Arsana

7) Hasil sketsa yang diperoleh menggunakan *cotton bud*, bahan tinta Oi, di atas kertas gambar.



Gambar 89. Hasil sketsa dengan *cotton bud*, bahan tinta Oi, di atas kertas gambar
Sumber: Foto Banu Arsana

8) Hasil sketsa yang diperoleh menggunakan lidi, bahan tinta Oi, di atas kertas gambar, dengan kertas dibasahi terlebih dahulu.



Gambar 90. Hasil sketsa dengan lidi, bahan tinta Oi, di atas kertas gambar
Sumber: Foto Banu Arsana

9) Hasil sketsa yang diperoleh dengan menggunakan pena, bahan tinta Oi, di atas kertas gambar, dengan mengambil sudut p*Anda*ng dari belakang.



Gambar 91. Hasil sketsa dengan pena, bahan tinta Oi, di atas kertas gambar, pengambilan dari sudut pandang belakang
Sumber: Foto Banu Arsana

Berikut ini adalah hasil sketsa tanpa mengamati model, dengan menerapkan beberapa keteknikan.

a. Teknik Garam



Gambar 92. Hasil sketsa dengan teknik gabungan, bahan tinta Oi, garam, dan air di atas kertas gambar.
Sumber: Foto Banu Arsana

b. Teknik garis patah-patah



Gambar 93. Hasil sketsa dengan teknik garis patah-patah di atas kertas gambar.
Sumber: Foto Banu Arsana

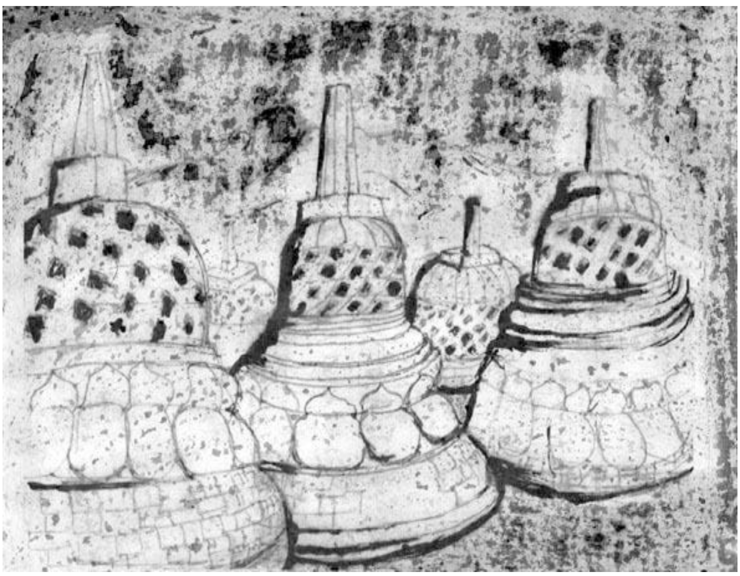
c. Teknik lilin

1) Objek Itik



Gambar 94. Sketsa dengan teknik lilin di atas kertas gambar.
Sumber: Foto Banu Arsana

2) Objek Borobudur



Gambar 95. Sketsa dengan teknik lilin di atas kertas gambar
Sumber: Foto Banu Arsana

d. Teknik goresan paku.



Gambar 96. Sketsa dengan teknik goresan paku, bahan tinta Oi, di atas kertas duplek.
Sumber: Foto Banu Arsana

e. Kombinasi goresan kuas dengan teknik garam.



Gambar 97. Sketsa dengan teknik gabungan goresan kuas dengan teknik garam
Sumber: Foto Banu Arsana

f. Teknik gabungan goresan pena, lidi, kuas, dengan teknik dusel.



Gambar 98. Sketsa dengan teknik gabungan-goresan dan dusel
Sumber: Foto Banu Arsana

g. Teknik campur dengan minyak tanah.



Gambar 99. Sketsa dengan teknik gabungan:
minyak tanah dengan tinta Oi
Foto Banu Arsana

h. Arsir ritmis dengan garis patah-patah.



Gambar 100. Sketsa dengan teknik arsir, *drawing pen*
Sumber: Koleksi studio lukis PPPPTK-SB Yogyakarta

i. Teknik *cotton bud*



Gambar 101. Sketsa dengan teknik *dot cotton bud*
Sumber: Foto Banu Arsana

E. Rangkuman

1. Alat dan bahan untuk membuat sketsa murni
   a. Alat
      a. *Charcoal*
      b. Kuas
      c. Lidi/tusuk sate
      d. Indian Ink/Tinta Cina/Tinta Oi
      e. Kertas

   b. Bahan
      a. Macam-macam kertas: kertas merang, padalarang, dan manila
      b. Garam dapur

2. Eksplorasi Keteknikan

   a. Eksplorasi/eksperimen teknik kombinasi tinta Oi, air, dan garam, menggunakan kuas di atas kertas.
   b. Eksplorasi/eksperimen teknik penerapan tinta Oi, di atas kertas *merang.*
   c. Eksplorasi/eksperimen teknik kombinasi tinta Oi, dengan minyak tanah.
   d. Eksplorasi/eksperimen teknik goresan tinta Oi, dengan *cotton bud* di atas kertas.
   e. Eksplorasi/eksperimen teknik kombinasi tinta Oi, dengan air menggunakan lidi.
   f. Eksplorasi/eksperimen teknik kombinasi tinta Oi, air, goresan paku, dan usapan kain di atas karton putih.
   g. Eksplorasi/eksperimen teknik kombinasi tinta Oi, dengan air menggunakan kuas kecil no 2.
   h. Eksplorasi/eksperimen teknik kombinasi tinta Oi, dengan air menggunakan kuas ukuran sedang no 6.
   i. Eksplorasi/eksperimen teknik kombinasi tinta Oi, dengan air menggunakan kuasbesar no 12.
   j. Eksplorasi/eksperimen teknik lilin.
   k. Eksplorasi/eksperimen teknik garis patah-patah.

3. Membuat Sketsa dengan Bahan *Indian Ink*/Tinta Oi

   Dalam membuat karya sketsa ada dua cara visualisasinya yaitu:
   a. Melihat langsung model objek
   b. Tanpa melihat langsung objek
      Membuat sketsa tanpa menghadapi model, dengan menerapkan beberapa keteknikan.
      1) Teknik Garam
      2) Teknik garis patah-patah
      3) Teknik lilin
      4) Teknik garis patah-patah
      5) Teknik goresan paku
      6) Kombinasi goresan kuas dengan teknik garam
      7) Teknik goresan pena
      8) Teknik gelap terang dengan pena
      9) Teknik arsir penuh
      10) Teknik *Half tone*
      11) Teknik campur dengan minyak tanah
      12) Arsir ritmis dengan garis patah-patah
      13) Teknik *cotton bud*

F. Penilaian

Kompetensi Dasar: Penerapan Keteknikan membuat sketsa bahan tinta Cina

Instrumen pengamatan sikap

1. Instrumen penilaian karakter **cermat**

   Nama :……………………….
   Kelas :……………………….

   Aktivitas peserta didik
   Mengidentifikasi/mencari bahan dan alat yang digunakan, serta mengidentifikasi penerapan berbagai keteknikan membuat sketsa

   Rubrik
   Lingkarilah:
   1 = Bila aspek karakter belum terlihat (BT)
   2 = Bila aspek karakter mulai terlihat (MT)
   3 = Bila aspek karakter mulai berkembang (MB)
   4 = Bila aspek karakter menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Mengamati tiap tayangan dengan tekun	1	2	3	4
2	Mengidentifikasi dengan tekun	1	2	3	4
3	Mencatat semua hasil temuan	1	2	3	4
4	Mengetahui minimal tiga pengertian Keteknikan membuat sketsa	1	2	3	4
Jumlah Skor					

Skor maksimal : $\frac{(4 \times 4)}{16} \times 10$

2. Instrumen penilaian karakter ***Percaya Diri***
   Nama :……………………………..
   Kelas :……………………………..

Aktivitas peserta didik

a. Mempresentasikan bahan dan alat yang digunakan, serta mengidentifikasi penerapan keteknikan membuat sketsa dengan percaya diri.
b. Merespon/menjawab setiap pertanyaan tentang bahan dan alat yang digunakan, serta penerapan keteknikan membuat sketsa dengan percaya diri.

Rubrik
Lingkarilah:
1 = Bila aspek karakter belum terlihat (BT)
2 = Bila aspek karakter mulai terlihat (MT)
3 = Bila aspek karakter mulai berkembang (MB)
4 = Bila aspek karakter menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Menyampaikan pendapat dengan tidak ragu-ragu tentang bahan dan alat yang digunakan, serta penerapan keteknikan dalam membuat karya sketsa	1	2	3	4
2	Merespo/menjawab pertanyaan dengan benar dan mantab tentang bahan dan alat yang digunakan, serta penerapan keteknikan membuat karya sketsa	1	2	3	4
Jumlah Skor					

$$\text{Skor maksimal : } \frac{(2 \times 4)}{8} \times 10$$

3. Instrumen penilaian karakter ***Kreatif***
   Nama :………………………..
   Kelas :………………………..

Aktivitas peserta didik

a. Melakukan eksplorasi beberapa keteknikan dalam membuat karya sektsa di atas kertas menggunakan berbagai bahan dan alat
b. Menerapkan beberapa keteknikan dalam membuat sketsa di atas kertas menggunakan berbagai bahan dan alat

Rubrik
Lingkarilah:
1 = Bila aspek karakter belum terlihat (BT)
2 = Bila aspek karakter mulai terlihat (MT)
3 = Bila aspek karakter mulai berkembang (MB)
4 = Bila aspek karakter menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Melakukan beberapa eksplorasi keteknikan di atas kertas menggunakan bahan dan alat untuk membuat sketsa	1	2	3	4
2	Membuat karya sketsa dengan menerapkan beberapa keteknikan di atas kertas, dengan berbagai alat dan bahan.	1	2	3	4
Jumlah Skor					

Skor maksimal : $\dfrac{(2 \text{ x } 4)}{8}$ x 10

4. Penilaian tertulis
   a. Sebutkan bahan dan alat yang dapat digunakan untuk membuat sketsa dengan teknik basah tinta Oi.
   b. Tinta Oi sering disebut sebgai tinta Cina, apa sebabnya, dan awal penggunaannya digunakan untuk apa?
   c. Kuas jenis apa yang sering digunakan untuk membuat karya sketsa?
   d. Jelaskan dengan singkat perbedaan kertas merang, padalarang dan kertas manila.
   e. Apa yang dimaksud dengan eksplorasi keteknikan dalam membuat karya sketsa?

G. Refleksi

1. Manfaat apakah yang Anda peroleh setelah mempelajari modul ini ?
2. Tindakan apa yang dapat Anda lakukan setelah mempelajari modul ini ?

H. Referensi

A. Agung Suryahadi. 2008. Seni Rupa, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional

A.A.K. Suryahadi Med Ca. Artista. Yogyakarta: PPPG Kesenian Yogyakarta

Caldwell, Peter. 1993. Pen & Ink Sketching.London: B.T. Batsford Ltd.

Frank, Gene. 1989. How to Draw and Paint. California: Walterr Foster Publishing, Inc.

G.Sidharta Soegio. 1995. Drawing Seni Rupa Yang Tergusur. Jakarta: The Jakarta Post

Henk Ngantung. 1981. Sketsa-Sketsa Henk Ngantung. Jakarta: Kintamani Offset

Mc Daniel, Richard. 1995. The Drawwing Book. New York: Watson Goptil Publications.

Nyoman Arsana. 1983. Dasar-Dasar Seni Lukis. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat

Nyoman Gunara. Drs. Sketsa. Yogyakarta STSRI "ASRI".

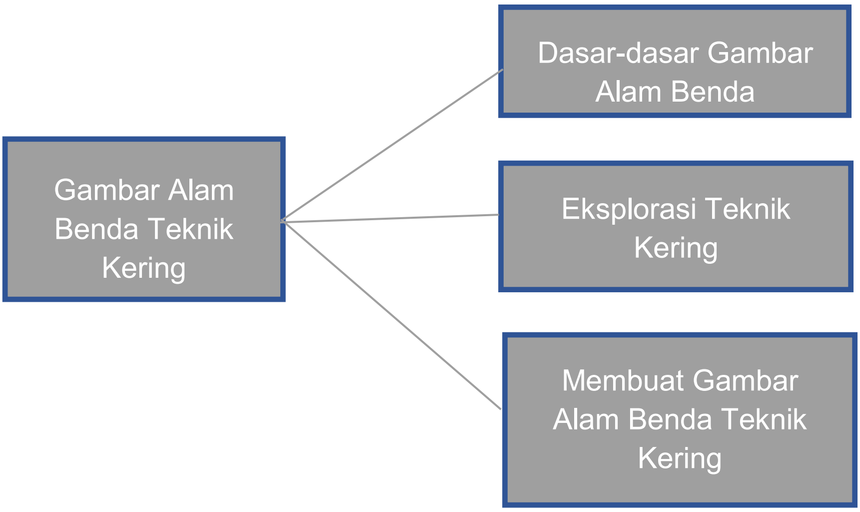
Supardi Hadiatmodjo.1990. Sejarah Seni Rupa Eropa. Semarang. IKIP Semarang Press.

Vilasalo, Jose Maria parramon. 1994. The Basics of Artisic Drawing. Spain: Barron's Educational Series, Inc

Widayat, H. 1994. Katalog, Pameran Tunggal Lukisan H. Widayat. Yogyakarta: Bentara Budaya Yogyakarta.Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional

UNIT 3 GAMBAR ALAM BENDA TEKNIK KERING

A. Ruang Lingkup Pembelajaran



B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari modul ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan dasar-dasar menggambar alam benda secara singkat dan tepat
2. Menjelaskan teknik kering untuk menggambar alam benda secara singkat dan tepat
3. Mengidentifikasi jenis teknik kering untuk menggambar alam benda
4. Mengidentifikasi bahan dan alat untuk menggambar alam benda dengan teknik kering
5. Melakukan eksplorasi teknik kering arsir dan dusel
6. Membuat gambar alam benda dengan teknik kering

C. Kegiatan Belajar

a. Mengamati

a. Mengamati teknik kering gambar alam benda

1) Mengamati teknik kering *charcoal.*



Gambar 102. Teknik dusel bahan *charcoal*
Sumber: http://jesus-fishboy.deviantart.com/art/*Charcoal*-Still-Life-Drawing-I-339367885

2) Mengamati teknik kering pensil grafit.



Gambar 103. Teknik arsir pensil grafit
Sumber: http://www.artdesign.co.in/sketching/

3) Mengamati teknik kering pensil warna.



Gambar 104. Teknik arsir pensil warna
Sumber: Koleksi studio lukis PPPPTK-SB Yogyakarta

4) Mengamati teknik kering pastel.



Gambar 105. Teknik arsir pastel
Sumber: http://www.artyfactory.com/still-life/still_life_oil_pastel.html

b. Menuliskan hasil pengamatan

b. Menanya
   a. Menanyakan pada ahli tentang teknik kering gambar alam benda
      1) Segala sesuatu yang berkaitan dengan teknik kering *charcoal* untuk menggambar alam benda
      2) Segala sesuatu yang berkaitan dengan teknik kering pensil grafit untuk menggambar alam benda
      3) Segala sesuatu yang berkaitan dengan teknik kering pensil warna untuk menggambar alam benda
      4) Segala sesuatu yang berkaitan dengan teknik kering pastel untuk menggambar alam benda

   b. Menuliskan hasil yang diperoleh

3. Mengeksplorasi keteknikan

   a. Melakukan eksplorasi teknik kering:
      1) Teknik Arsir
         a) Bahan *charcoal*
         b) Bahan pensil grafit
         c) Bahan pensil warna
         d) Bahan pastel
      2) Teknik Dusel
         a) Bahan *charcoal*
         b) Bahan pensil grafit
         c) Bahan pensil warna
         d) Bahan pastel

   b. Mencatat hasil eksplorasi

4. Menggolongkan gambar alam benda dengan teknik kering berdasarkan pada :
   a. Jenis
   b. Kualitas
   c. Efektivitas bahan
   d. Efektivitas alat
   e. Ketuntasan

D. Penyajian Materi

Ketika mengamati alam dan lingkungan serta dunia sekitar akan dijumpai beraneka macam bentuk yang berbeda-beda, mulai dari bentuk objek atau benda yang disediakan oleh alam sampai dengan bentuk benda/produk buatan manusia. Dari alam, akan dapat dilihat, awan, gunung, laut, batu tumbuh-tumbuhan, hewan, manusia dan sebagainya. Di samping itu, dapat juga dijumpai sepeda, mobil televisi, almari, piring dan benda-benda kebutuhan hidup manusia sehari-hari lainnya. Dari berbagai macam bentuk benda tersebut di atas, baik yang ada di alam (ciptaan Tuhan), maupun benda/produk buatan manusia dapat dibedakan bentuknya menjadi dua macam bentuk, yaitu geometris dan organis.

Benda-benda yang memiliki ketebalan/volume misalnya batang pohon, batu dan meja. Sedangkan benda-benda yang relatif tidak memiliki ketebalan misalnya daun, kertas dan kain. Perbedaan di Antara keduanya terletak pada demensinya, yaitu tiga dimensi (yang memiliki sisi panjang lebar dan tinggi), dan dua dimensi (yang hanya memiliki sisi panjang dan lebar), sehingga bentuk penampangnya juga berbeda. Kemampuan untuk menggambar bentuk benda-benda tersebut di atas akan dapat dicapai dengan baik apabila mengetahui permasalahannya, langkah-langkahnya dan kemauan berlatih menggambar secara terus-menerus.

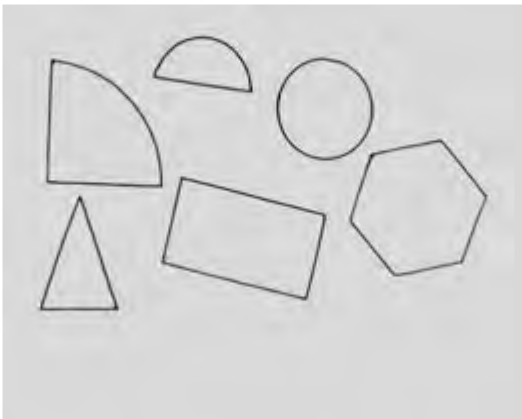
Bahan pelatihan ini sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik, karena akan memberikan panduan untuk dapat menggambar bentuk benda geometris dan organis dengan baik dan benar. Bahan pelatihan ini di samping untuk peserta didik juga dapat sekaligus dipergunakan oleh guru, sebagai buku pegangan mengajar menggambar bentuk di Sekolah Menengah Kejuruan kelas X semester 1.

Sebelum mempelajari bahan pelatihan ini diharapkan peserta sudah mahir membuat bermacam-macam garis menggunakan pensil *graphite* di atas kertas, misalnya dilihat dari bentuknya garis ada yang berbentuk lurus, zig-zag, lengkung, berkelok-kelok dan seterusnya, sedang kalau dilihat dari arah garis meliputi beberapa arah, yaitu vertikal, horisontal, diagonal dan sebagainya. Dari tebal tipisnya garis menggambarkan karakter dan sugesti yang ditimbulkan oleh garis tersebut. Penguasaan garis harus dimiliki oleh peserta, agar memudahkan dalam mengikuti latihan-latihan yang akan diberikan pada modul ini.

1. Dasar-dasar Gambar Alam Benda

a. Identifikasi Bentuk

Bulan, matahari, bintang, bingkai foto, almari dan sebagainya merupakan benda-benda dengan bentuk yang beraturan karena panjang, lebar/diameter dan tingginya relatif terukur. karena sifat-sifatnya yang beraturan dan terukur, maka bentuk benda- benda ini lazim disebut dengan bentuk geometris. Apabila dibandingkan dengan bentuk tumbuh-tumbuhan, binatang dan manusia yang memiliki bentuk relatif tidak beraturan dan tidak terukur atau sering disebut dengan bentuk organis , maka bentuk geometris memiliki penampilan wujud yang lebih sederhana. Untuk membedakannya, dapat dilihat pada beberapa gambar di bawah ini.



Gambar 106. Bentuk-bentuk geometris
Sumber: Foto Banu Arsana

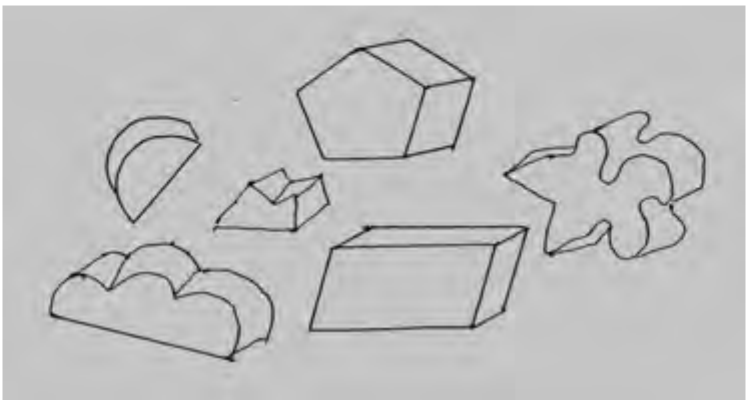


Gambar 107. Bentuk-bentuk organis
Sumber: Foto Banu Arsana

Kemudian kalau kita melihat benda dari segi demensinya, bentuk-bentuk yang sama akan menjadi berbeda apabila diberi volume atau ketebalan, misalnya saja lingkaran, apa bila diberi ketebalan akan menjadi bola, segitiga diberi ketebalan menjadi kerucut, sedangkan bujursangkar diberi ketebalan menjadi kubus dan sebagainya. Lihat beberapa contoh gambar di bawah ini.



Gambar 108. Bentuk-bentuk dua dimensi geometris dan organis
Sumber: Foto Banu Arsana



Gambar 109. Bentuk-bentuk tiga dimensi geometris dan organis
Sumber: Foto Banu Arsana

b. Pengertian Menggambar.

Proses memindahkan citra atau gambaran bentuk objek benda yang dihat, atau objek benda yang pernah dilihat, ke dalam bidang

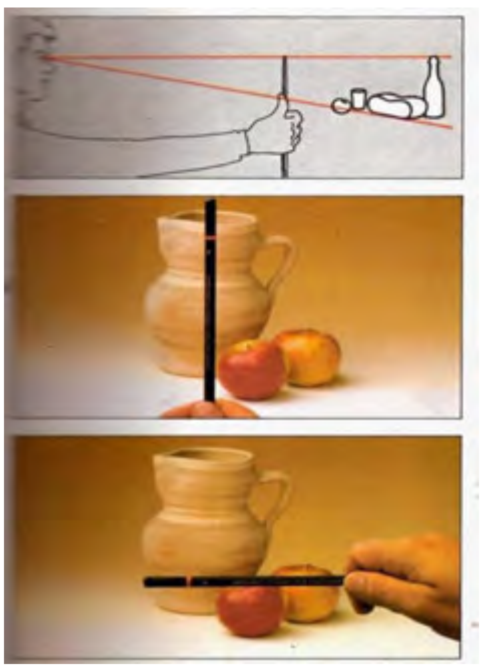
gambar merupakan keterampilan merekam bentuk visual yang lazim disebut dengan menggambar.

c. Dasar-Dasar Menggambar.

Keterampilan menggambar dapat dicapai dengan baik apabila didahului dengan pengetahuan tentang menggambar, dan latihan menggambar secara terus menerus. Adapun dasar-dasar menggambar adalah sebagai berikut.

1) Proporsi.

Untuk menggambar sebuah botol atau benda apa saja, baik dua demensi mau pun tiga demensi, geometris ataupun yang organis, ada di alam atau benda buatan manusia, yang harus diketahui adalah perbandingan antara panjang, lebar dan tinggi secara keseluruhan serta ukuran bagian-bagian dari benda tersebut secara rinci. Jadi untuk menggambar sebuah botol, harus diketahui berapa ukuran perbandingan badan botol, leher botol, kepala botol, tutup botol dan seterusnya. Begitu juga untuk menggambar benda dalam kelompok, misalnya botol, cangkir dan piring, maka sebelum mulai menggambar harus diketahui lebih dahulu perbandingan ukuran dari masing masing benda tersebut.



Gambar 110. Mengukur proporsi masing-masing benda
Sumber: Buku *Drawing In Pencil*

Jadi pengertian proporsi dalam hal ini adalah ukuran perbandingan ukuran antara bagian benda satu dengan yang lain, dan antara bagian benda itu sendiri secara keseluruhan.

2) Ketepatan Bentuk

Dalam menggambar bentuk, ketepatan bentuk merupakan hal yang paling utama, sehingga kompetensi ini disebut dengan menggambar bentuk, dalam menggambar bentuk secara realis tidak boleh ada *distorsi atau deformasi* bentuk, sehingga bentuk menjadi mutlak harus dapat dicapai. Dalam upaya mendapatkan ketepatan bentuk ada dua pendekatan, yaitu:

a) Formula Albert Dureer

Dalam upaya mendapatkan ketepatan/presisi bentuk, seniman kenamaan Albert Dureer melakukan eksperimen dengan membuat *gred* pada lubang jendela, setiap gred diberi nomor, baik yang vertikal maupun horizontal. Kemudian model manusia diposisikan dibelakang gred, sehingga dalam eksperimen tersebut Albert Dureer dapat memindahkan objek manusia ke bidang gambar berdasar yang terlihat dalam gred tersebut, dengan akurasi yang sempurna.



Gambar 111. Eksperimen Gred Albert Dureer
Sumber: Buku *Drawing In Pencil*



Gambar 112. Pengembangan eksperimen Gred Albert Dureer
Sumber: Buku *Drawing In Pencil*

b) Formula Cezanne
Berbeda dengan Albert Dureer, Cezanne mem*Anda*ng bentuk-bentuk yang ada di alam dikembalikan pada dasar bentuknya masing-masing



Gambar 113. Formula Cezanne tentang bentuk
Sumber: Buku *Drawing In Pencil*

Kedua pakar seni rupa dan praktisi seni rupa ini memiliki pendekatan bentuk yang berbeda, namun hakekat dan esensinya adalah sama, yaitu keduanya berusaha untuk mendapatkan ketepatan bentuk.

c) Formula Struktur Bentuk
Formula struktur bentuk merupakan sebuah metode menggambar bentuk dengan pendekatan struktur objek, menggunakan garis-garis bantu atau garis-garis pertolongan dari struktur bentuk objek yang digambar.

3) Perspektif.
Ketika berada tepat di tengah-tengah rel kereta api, kemudian rel kereta api kelihatan lurus menjauh, disana akan terlihat sebuah ilusi yang tidak sesuai dengan kenyataan, rel kereta api yang menjauh makin lama akan semakin menyempit dan suatu ketika akan bertemu pada suatu titik. Hal ini membuktikan bahwa benda yang sama bentuk dan ukurannya, hanya karena perbedaan jaraknya, akan mengalami perubahan ukuran, semakin jauh semakin kecil.



Gambar 114. Perspektif pada rel kereta api
Sumber: http://biazhtechlog.blogspot.com/2010/05/terbentuknya-pemukiman-liar-di-tepian.html

Perhatikan rel kereta api pada gambar di atas, semakin jauh terlihat semakin mengecil, hal ini menunjukkan adanya pengaruh perspektif. Perspektif merupakan ilusi pandangan mata yang memberikan nilai keruangan atau keluasaan.

4) Komposisi

Dalam menggambar bentuk dikenal dua pengertian, yaitu:

a) Komposisi pengaturan benda-benda yang akan digambar diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan komposisi yang menarik, proporsional, dan artistic.



Gambar 115. Komposisi penataan objek
Sumber: Buku *Drawing In Pencil*

b) Komposisi *layout*, terkait dengan pengaturan bidang gambar diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan komposisi *layout* bidang gambar yang menarik, proporsional, dan artistik.



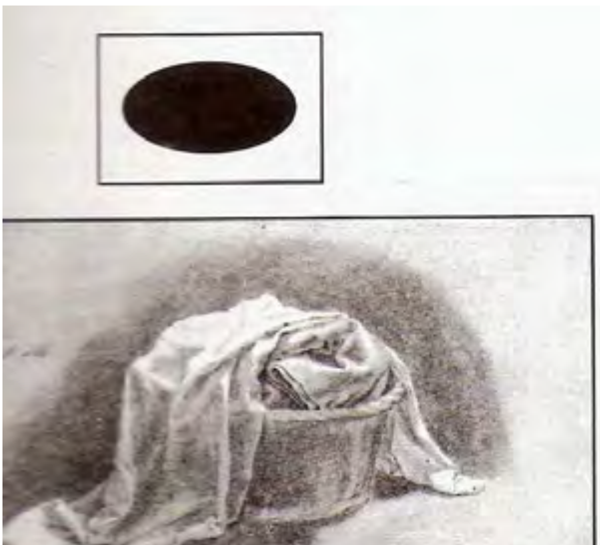
Gambar 116. Komposisi *layout* meruncing di atas
Sumber: Buku *Drawing In Pencil*



Gambar 117. Komposisi *layout* arah diagonal
Sumber: Buku *Drawing In Pencil*



Gambar 118. Komposisi *layout* mengarah ke kanan
Sumber: Buku *Drawing In Pencil*



Gambar 119. Komposisi *layout* memusat di tengah
Sumber: Buku *Drawing In Pencil*

5) Karakter.

Karakter permukaan batu berlainan dengan permukaan kayu, begitu juga ciri khas benda yang terbuat dari logam berlainan dengan benda yang terbuat dari kaca, kulit, keramik, tekstil dan sebagainya. Masing-masing memiliki kualitas permukaan yang berbeda-beda mulai dari sangat keras, padat, lunak, lembek, berpori-pori, berkelok-kelok, lembut, cair dan sebagainya. Cara menggambarkannya dibutuhkan ketelitian, kecermatan, dan penguasaan teknik. Disamping itu, harus diperhatikan juga kualitas permukaan benda yang digambar, misalnya kayu berserat, kaca mengkilap, awan bergumpal dan sebagainya.



Gambar 120. Beberapa karakter benda yang berbeda
Sumber: Buku *Drawing In Pencil*

Beberapa karakter benda yang berbeda, bisa dilihat dari perbedaan cerah-suram, halus-kasar, warna, bentuk, dan sebagainya. Karakter dalam menggambar adalah ciri khas yang ada pada fisik benda yang meliputi keras, lunak, kurang basah, transparan dan tidak transparan, dan lain sebagainya.

6) Gelap-Terang.

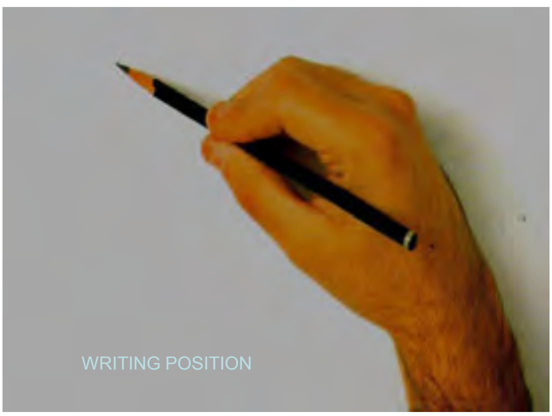
Dalam mengamati benda tiga demensi, akan selalu nampak ada bagian yang terlihat gelap dan bagian yang terlihat terang.

Hal ini dikarenakan adanya cahaya, baik cahaya yang sifatnya alami seperti matahari dan bulan atau cahaya buatan misalnya lampu atau lilin. Pada bagian yang banyak mendapatkan sinar akan terlihat lebih terang bila dibandingkan dengan bagian yang kurang mendapatkan sinar. Kemudian akibat dari cahaya yang mengenai benda tersebut akan muncul bagian gelap yang menyerupai benda tersebut yang disebut dengan bayangan. Gelap terang dalam menggambar berfungsi untuk memberi kesan objek menjadi nyata dan berdimensi/volume.



Gambar 121. Gelap terang dan bayangan benda.
Sumber: http://blacksciencesoldier.blogspot.com/2013/07/buah-aple.html

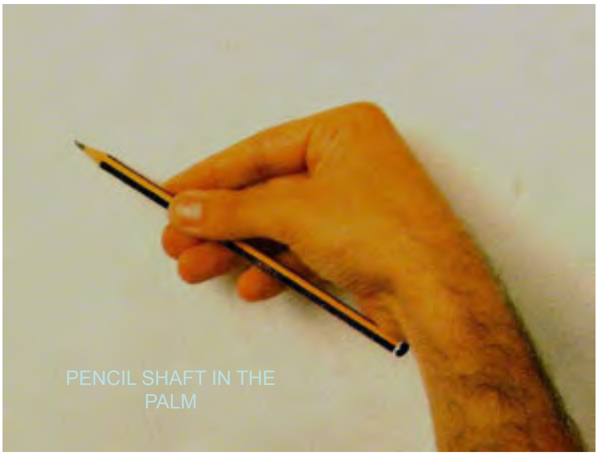
7) Cara Memegang Pensil.
Ada beberapa cara memegang pensil seperti terlihat pada gambar di bawah ini.
a) *Writing Position*



Gambar 122. Cara memegang pensil *writing position*
Sumber: Buku *Drawing in Pencil*

Gambar ini menunjukkan posisi tangan memegang pensil,seperti orang sedang menulis atau disebut dengan *Writing Position*, posisi ini cocok untuk menggambar bentuk benda yang relatif kecil, rumit, detail, garis yang teratur, dan sama ukurannya.

b) *In the Palm Position*



Gambar 123. Cara memegang pensil *shaft In The Palm Position*
Sumber: Buku *Drawing in Pencil*

Posisi *In tThe Palm Position* (di dalam telapak tangan) cocok untuk mengarsir bidang yang relatif lebar, dengan goresan yang spontan dan ekspresif.

c) *Shaft Held Horizontally*



Gambar 124. Cara memegang pensil *Shaft Held Horizontally* atau *Underhand Position*
Sumber: Buku *Drawing in Pencil*

Cara memegang pensil *Shaft Held Horizontally atau Underhand Position* (di bawah telapak tangan) ini cocok untuk membuat arsiran yang lembut, bertekstur, serta hasil goresannya luas karena posisi pensil ditidurkan sehingga tekanan yang diberikan akan lebih lemah sewaktu digoreskan.

d. Unsur-Unsur Seni Rupa

Unsur-unsur seni rupa merupakan salah satu elemen atau bagian dari bahasa gambar yang sangat menentukan dalam mewujudkan karya seni rupa. Dengan memahami unsur-unsur rupa dan prinsip pengorganisasiannya, seseorang akan mampu membuat karya seni rupa menjadi lebih sempurna.

1) Titik

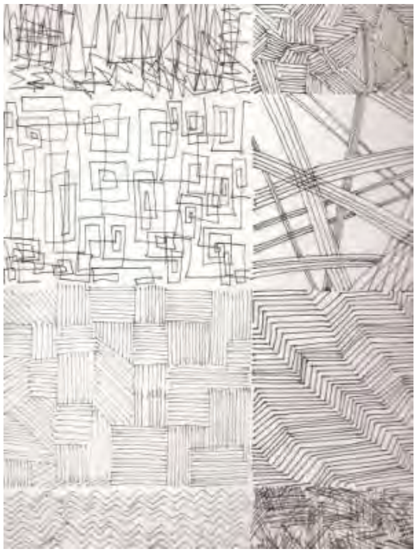
Sebuah bentuk disebut titik karena ukurannya relatif kecil. Titik akan tampak besar bila berada dalam bingkai yang kecil, namun sebaliknya titik akan nampak kecil bila berada pada bingkai yang besar. Wujud titik dapat berupa bulatan, bujur sangkar, segitiga, dan lain sebagainya. Sebuah titik relatif belum memiliki makna sebelum disusun ke dalam sebuah komposisi tertentu.



Gambar 125. Komposisi titik 1
Sumber: Koleksi studio seni lukis PPPPTK-SB Yogyakarta

2) Garis

Garis dalam seni rupa merupakan suatu goresan yang memiliki demensi memanjang, sedangkan bentuknya dapat berupa garis lurus, lengkung, atau berkelok-kelok. Garis disebut juga sebagai batas limit dari suatu bentuk, bidang, ruang, warna dan sebagainya. Garis memiliki beberapa fungsi antara lain kesan keselarasan, rerak, irama, sugesti, pesan simbolik, kode ilusi dan bersifat maya.



Gambar 126. Komposisi garis lurus
Sumber: Koleksi studio seni lukis PPPPTK-SB Yogyakarta

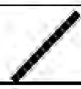
Contoh di atas adalah komposisi garis lurus yang digoreskan secara acak, spontan, ritmis dan teratur, yang dirangkai dalam satu kesatuan komposisi.



Gambar 127. Komposisi garis lengkung
Sumber: Koleksi studio seni lukis PPPPTK-SB Yogyakarta

Contoh di atas menunjukkan sebuah komposisi garis lengkung yang disusun secara teratur membentuk rangkaian bergelombang.

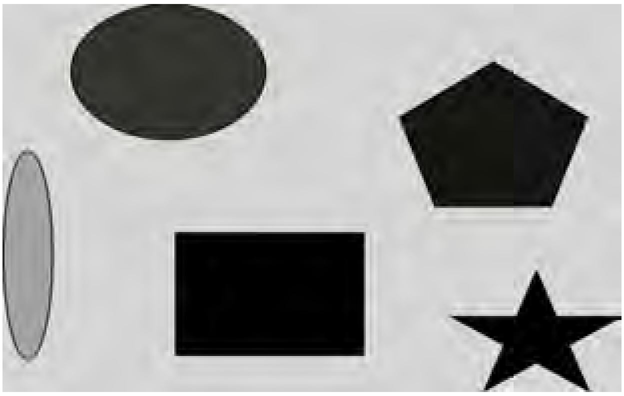
Garis Dan Kesan Efek Fisiknya

No	Aspek	Variasi	Tampilan	Kesan Fisik
1	Jenis	- Lurus		- Kesan kaku, keras, tajam
		- Lengkung		- Lembut, empuk, halus
		- Berombak		- Dinamis mengalun, bergerak, menyenang-kan
		- Zigzag		- Kaku, tegang, panas, menakutkan
2.	Ketebalan	- Tebal		- Menambah berat, berani, kasar, tegas
		- Tipis		- Halus, ringan, ragu
3.	Kontinyuitas :	- Tak Terputus		- Lancar, konsisten, tidak ragu
		- Terputus		- Tersendat, ragu, kurang berani
		- Titik-Titik		- Ritmis, ragu
4	Arah	- Tegak Lu-rus		- Kesan tinggi, me-nyempit
		- Mendatar		- Melebar, pendek, te-nang, mati, istirahat
		- Diagonal		- Dinamis, tidak stabil, oleng
5	Ekspresif			- Spontan, berani, segar

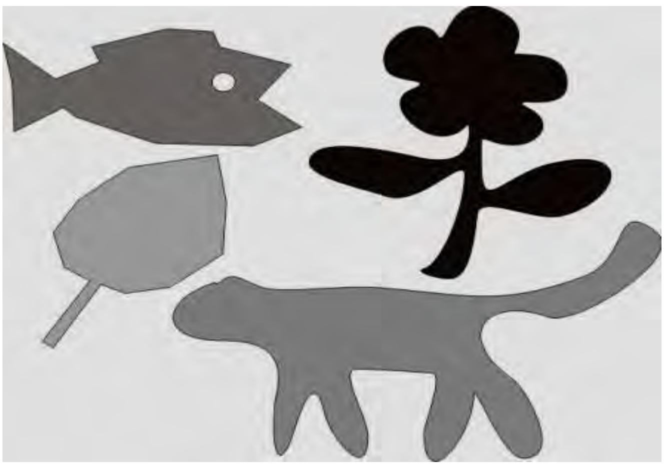
Gambar 128. Garis dan kesan efek fisik
Sumber: Buku Seni Rupa, A. Agung Suryahadi

3) Bidang

Bidang adalah keluasan dari segala bentuk pipih yang bukan titik dan garis. Bidang dikelilingi garis sebagai pembatas. Bentuk bidang dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk antara lain geometris, organis, bersudut, tak teratur dan sebagainya.



Gambar 129. Contoh bidang geometris
Sumber: Foto Banu Arsana

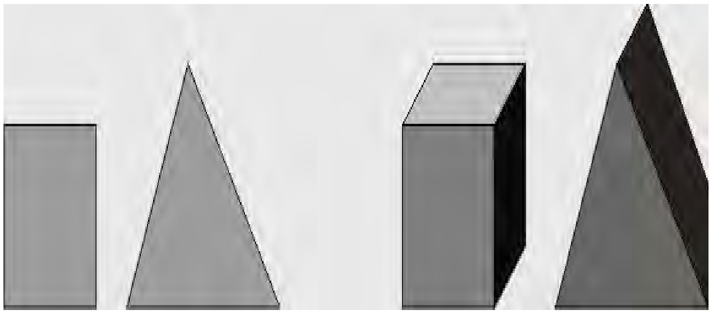


Gambar 130. Contoh bidang organis
Sumber: Foto Banu Arsana

4) Bentuk

Bentuk adalah raut yang memiliki ukuran, warna dan barik (tekstur). Dalam bahasa Inggris bentuk dibedakan menjadi dua yaitu *form* dan *shape*. Kedua istilah ini dipakai untuk

membedakan demensinya. *Shape* memiliki demensi panjang dan lebar saja, tidak memiliki volume (dua dimensi), sedangkan *form* memiliki demensi panjang, lebar dan tinggi sehingga membentuk atau memiliki volume (tiga dimensi).

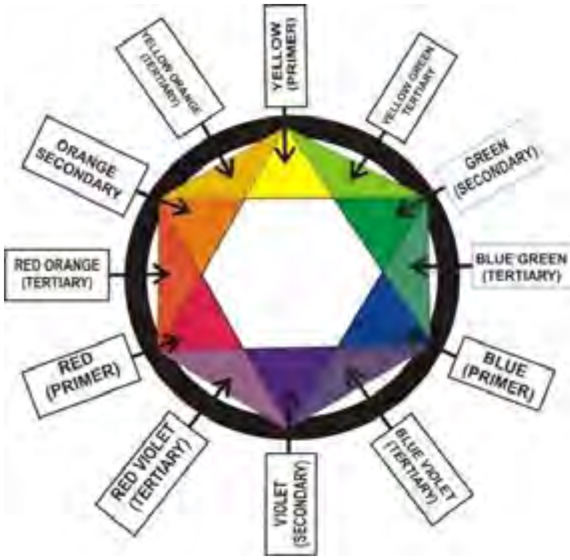


Gambar 131. Contoh *shade* dan *form*
Sumber: Foto Banu Arsana

Contoh *shape* pada gambar di atas berada di sebelah kiri, dan *form* sebelah kanan.

5) Warna
Teori ataupun difinisi tentang warna banyak jumlahnya, diantaranya menurut Teori Sir Isaac Newton bahwa warna adalah suatu kesan yang ditimbulkan oleh cahaya terhadap mata. Warna terjadi karena getaran cahaya putih.

Sedangkan menurut Herbert Ivens, dengan teori lingkaran warnanya, membagi warna menjadi warna primer (merah,kuning dan biru), warna sekunder (hijau, oranye dan violet), serta warna tertier (percampuran warna primer dan sekender).



Gambar 132. Lingkaran warna
Sumber: Foto Banu Arsana

Pada gambar lingkaran warna di atas tampak ada tiga warna primer, tiga warna sekender dan enam warna tersier. Warna menurut teori ilmu bahan adalah pigmen yang dihasilkan dari percampuran bahan alam dengan zat kimia.

Dimensi warna.

(a) *Hue*, adalah suatu istilah untuk menunjukkan nama warna, misalnya merah, kuning, biru, hijau dan sebagainya. Warna merah berbeda dengan warna kuning karena keduanya berbeda huenya, warna hijau berbeda dengan warna biru karena keduanya memiliki hue yang berbeda, begitu juga dengan warna-warna yang lain.

(b) *Value*, adalah istilah untuk menunjukkan terang gelapnya warna. Suatu warna apabila ditambah dengan warna putih akan menjadi lebih terang dari warna aslinya, sedangkan untuk mendapatkan warna yang lebih gelap dari warna aslinya dapat ditambahkan dengan sedikit warna hitam. Apabila sebuah warna ditambah secara berangsur-angsur dengan warna putih maka akan terjadi beberapa tingkatan warna yang mengarah ke warna terang, yang sering disebut dengan istilah *'tint',* namun bila suatu warna ditambah secara berangsur-angsur dengan sedikit warna

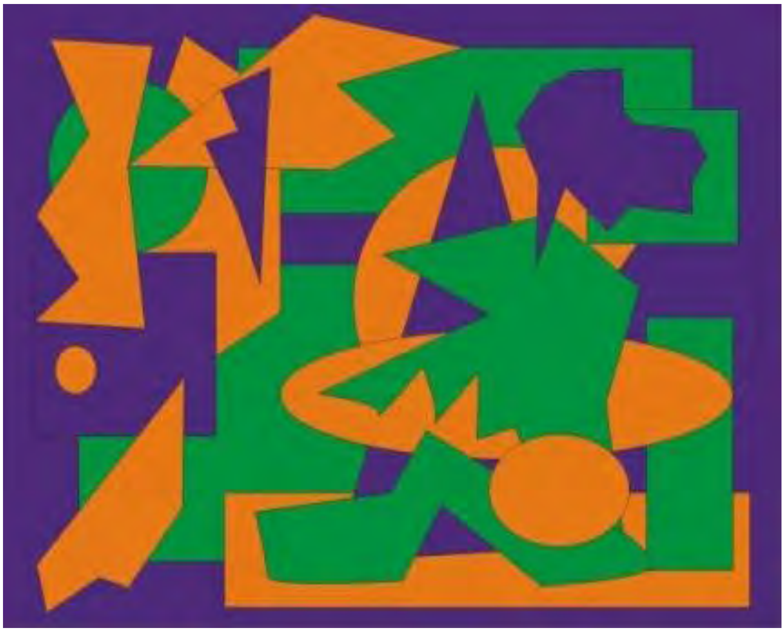
hitam, maka akan terjadi beberapa tingkatan warna yang mengarah ke gelap yang sering disebut dengan istilah ‘shade’.

(c) *Intensity*, adalah suatu istilah untuk menyebut cerah suramnya warna. Warna cerah memiliki intensitas yang tinggi, sedangkan warna suram memiliki intensitas yang rendah. Hitam, putih dan abu-abu adalah warna-warna yang tidak memiliki intensitas hue. Warna-warna ini berperan sebagai warna netral, sehingga sering dipakai untuk menetralisasikan sebuah komposisi warna yang terdiri banyak warna.

Setelah memahami tentang teori warna, berikut adalah contoh beberapa komposisi warna, yang terdiri dari komposisi warna primer, sekunder dan tersier. Kesemua komposisi dibuat dalam bentuk susunan bidang-bidang geometris.



Gambar 133. Komposisi warna primer
Sumber: Foto Banu Arsana



Gambar 134 Komposisi warna sekunder
Sumber: Foto Banu Arsana



Gambar 135. Komposisi warna tersier
Sumber: Foto Banu Arsana

6) Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu pemukaan sebuah benda, misalnya kertas, kanvas, kayu, batu, logam, kain dan sebagainya, masing-masing memiliki tekstur yang berbeda-beda. Dari beberapa jenis gambar yang dikerjakan di atas kertas yang sama dapat memiliki tekstur yang berbeda apabila dalam pengerjaannya menggunakan bahan dan alat yang berbeda, misalnya menggunakan pensil berbeda dengan *charcoal*, pastel dan sebagainya, sehingga terjadilah permukaan itu menjadi kasap, licin atau kasar.

Tekstur dibedakan menjadi dua, yaitu:

a) Tekstur Nyata

Disebut dengan tekstur nyata apabila kualitas permukaan atau nilai raba dari sebuah permukaan benda tersebut betul-betul nyata sesuai penglihatan mata: kasar, bergerigi, tidak rata, bergelombang dan seterusnya.



Gambar 136. Tekstur nyata
Sumber: Koleksi studio lukis PPPPTK-SB Yogyakarta

b) Tekstur Semu

Disebut dengan tekstur semu apabila kualitas permukaan atau nilai raba dari sebuah permukaan benda tidak sesuai penglihatan mata, misalnya kelihatannya kasar, bergerigi,

tidak rata, bergelombang dan seterusnya, akan tetapi ketika diraba ternyata halus, licin, lembut dan sebagainya.



Gambar 137. Tekstur semu
Sumber: Koleksi studio lukis PPPPTK-SB Yogyakarta

2. Eksplorasi

Pada bagian eksplorasi ini akan dicobakan beberapa kali tentang berbagai jenis arsir dan beberapa unsur bentuk benda.

a. Eksplorasi arsir

1) Arsir garis lurus mendatar.



Gambar 138. Arsir garis lurus mendatar
Sumber: Foto Banu Arsana

2) Lurus padat.



Gambar 139. Arsir garis lurus verikal padat
Sumber: Foto Banu Arsana

3) Arsir garis lengkung.



Gambar 140. Arsir garis lengkung
Sumber: Foto Banu Arsana

4) Arsir garis ikal padat.



Gambar 141. Arsir ikal padat
Sumber: Foto Banu Arsana

5) Arsir garis lurus diagonal.



Gambar 142. Arsir garis lurus diagonal
Sumber: Foto Banu Arsana

6) Arsir garis lacak zig zag membentuk gradasi gelap-terang.



Gambar 143. Arsir garis zig-zag membentuk gelap terang
Sumber: Foto Banu Arsana

7) Arsir garis acak membentuk gradasi gelap terang dari bawah ke atas.



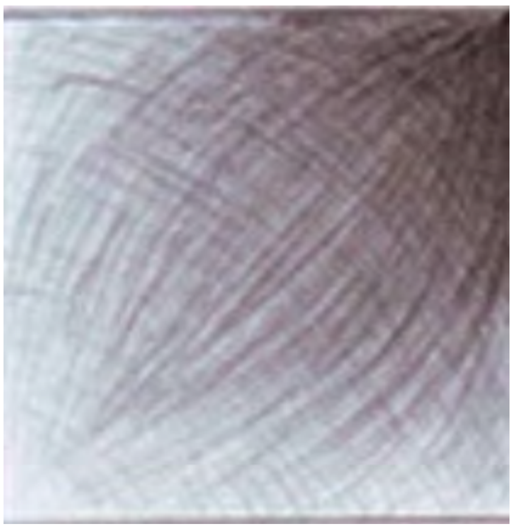
Gambar 144. Arsir acak membentuk gelap terang
Sumber: Foto Banu Arsana

8) Arsir garis acak bebas membentuk transisi dari gelap-terang dari atas ke bawah.



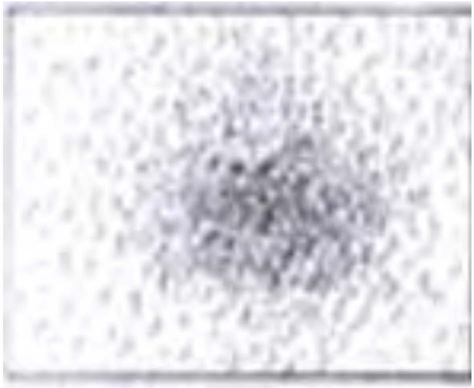
Gambar 145. Arsir acak bebas membentuk gelap terang ke bawah
Sumber: Foto Banu Arsana

9) Arsir garis lengkung diagonal.



Gambar 146. Arsir garis lengkung arah diagonal
Sumber: Foto Banu Arsana

10) Arsi dot memusat.



Gambar 147. Arsir dot arah memusat
Sumber: Foto Banu Arsana

11) Arsir dot acak.



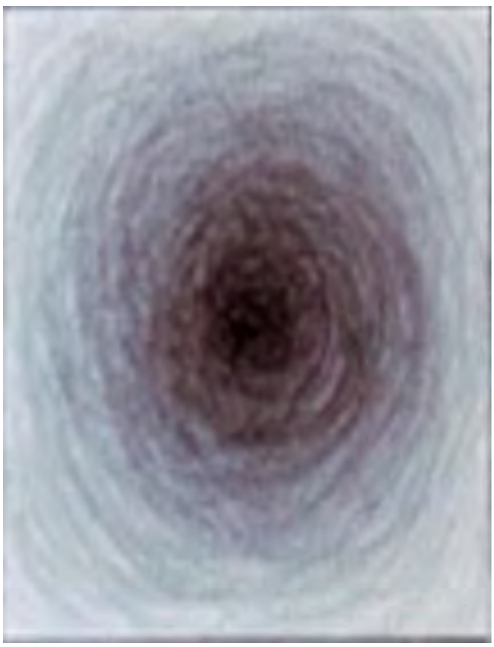
Gambar 148. Arsir dot acak
Sumber: Foto Banu Arsana

12) Arsir dot teratur membentuk transisi gelap terang.



Gambar 149. Arsir dot teratur membentuk transisi
Sumber: Foto Banu Arsana

13) Arsir garis lengkung memusat dengan gelap di tengah.



Gambar 150. Arsir garis lengkung memusat dengan gelap di tengah
Sumber: Foto Banu Arsana

14) Arsir garis lurus silang diagonal.



Gambar 151. Arsir garis lurus silang diagonal
Sumber: Foto Banu Arsana

15) Arsir membentuk gelap terang melengkung.



Gambar 152. Arsir membentuk gelap terang melengkung
Sumber: Foto Banu Arsana

16) Arsir pengulangan gelap terang.



Gambar 153. Arsir pengulangan gelap terang
Sumber: Foto Banu Arsana

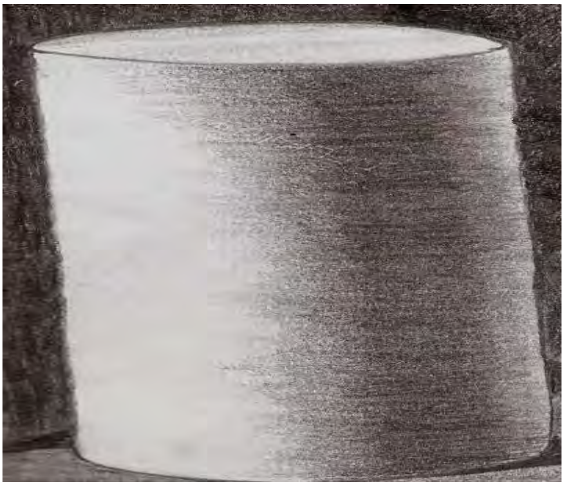
17) Arsir garis lengkung membentuk gelap terang diagonal



Gambar 154. Arsir garis lengkung membentuk gelap terang diagonal
Sumber: Foto Banu Arsana

b. Eksplorasi bentuk

1) Arsir bentuk silinder



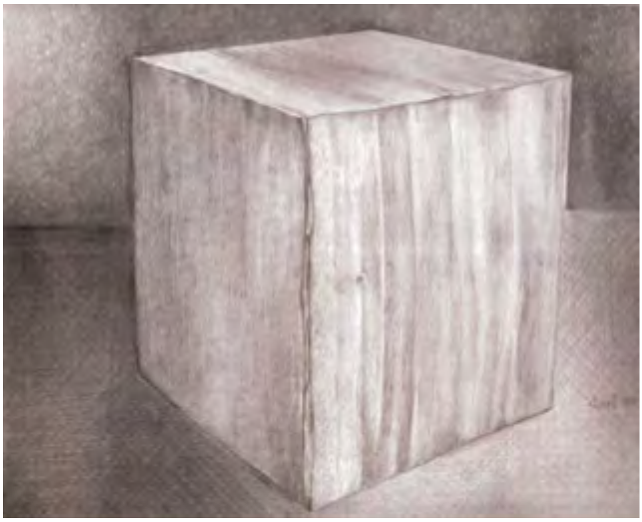
Gambar 155. Arsir bentuk silinder
Sumber: Foto Banu Arsana

2) Arsir bentuk Kerucut



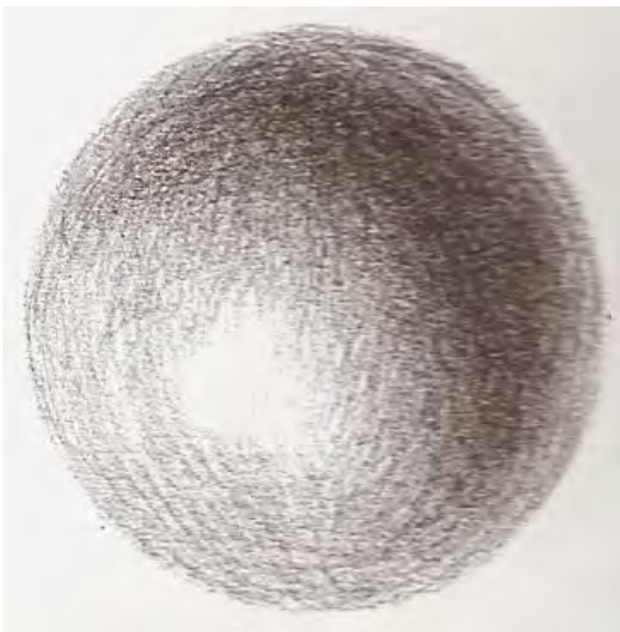
Gambar 156. Arsir bentuk kerucut
Sumber: Foto Banu Arsana

3) Arsir bentuk kubus berserat kayu



Gambar 157. Arsir bentuk kubus berserat kayu
Sumber: koleksi studio seni lukis PPPPPTK-SB Yogyakarta

4) Arsir membentuk bola



Gambar 158. Arsir bentuk bola
Sumber: Foto Banu Arsana

5) Arsir membentuk bola kayu dengan permukaan tidak rata



Gambar 159. Arsir bentuk bola dengan permukaan tidak rata
Sumber: Foto Banu Arsana

6) Arsir bentuk gelas



Gambar 160. Arsir bentuk gelas
Sumber: Foto Banu Arsana

7) Arsir bentuk gitar



Gambar 161. Arsir bentuk gitar
Sumber: Foto Banu Arsana

8) Arsir untuk membuat bentuk draperi kain



Gambar 162. Arsir membentuk draperi kain
Sumber: Foto Banu Arsana

3. Membuat Gambar Alam Benda Teknik Kering Pensil Grafit

a. Gambar alam benda dengan dasar bentuk geometris

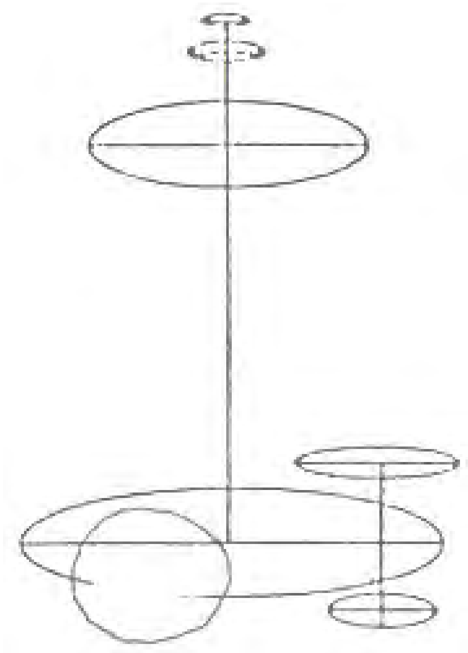
Pada bagian ini akan diberikan panduan cara membuat gambar bentuk alam benda beserta urutan langkah-langkahnya. Benda yang akan dijadikan model untuk digambar adalah benda yang memiliki dasar bentuk geometris, yaitu teko, gelas, apel dan tutup gelas. Berikut adalah langkah kerja cara membuatnya.

1) Mengamati objek model sebagai acuan



Gambar 163. Gambar acuan: teko, cangkir dan apel.
Sumber: Foto Banu Arsana

2) Membuat sketsa struktur objek



Gambar 164. Gambar sketsa struktur objek
Sumber: Foto Banu Arsana

3) Membuat sketsa bentuk global objek



Gambar 165. Gambar sketsa bentuk global objek
Sumber: Foto Banu Arsana

4) Merapikan sketsa bentuk



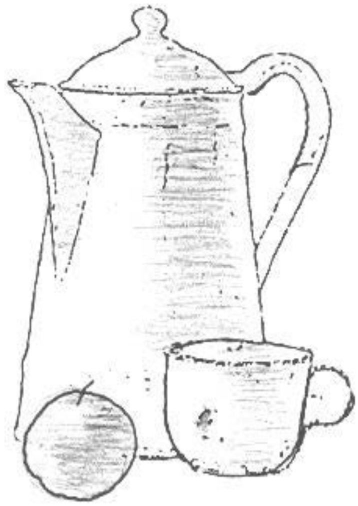
Gambar 166. Merapikan sketsa bentuk
Sumber: Foto Banu Arsana

5) Membuat garis-garis untuk menandai bagian gelap dan terang serta transisinya



Gambar 167. Membuat garis-garis tanda antara gelap dan terang.
Sumber: Foto Banu Arsana

6) Membuat arsiran dasar sedikit demi sedikit.



Gambar 168. Arsiran dasar
Sumber: Foto Banu Arsana

7) Membuat kesan volume benda dengan cara menambahkan kontras gelap terang.



Gambar 169. Membuat kesan volume dengan menambah gelap terang
Sumber: Foto Banu Arsana

8) Menambahkan transisi antara kontras gelap ke terang.



Gambar 170. Menambah transisi antara gelap dan terang
Sumber: Foto Banu Arsana

9) Menambahkan garis-garis tipis ornament yang ada pada teko dan cangkir.



Gambar 171. Menambahkan garis-garis ornamen.
Sumber: Foto Banu Arsana

10) Menambahkan ornamen dan memperjelas bentuk objek teko, cangkir dan apel.



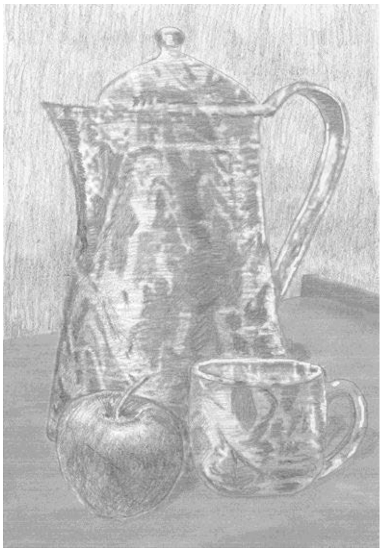
Gambar 172. Mengarsir ornament dan memperbaiki bentuk objek
Sumber: Foto Banu Arsana

11) Menambahkan alas sebagai dasar peletakan objek.



Gambar 173. Menambahkan alas sebagai dasar peletakan objek
Sumber: Foto Banu Arsana

12) Membuat kesan latar belakang seolah dinding.



Gambar 174. Kesan latar belakang
Sumber: Foto Banu Arsana

13) Menambahkan detil objek.



Gambar 175. Menambahkan detil objek
Sumber: Foto Banu Arsana

14) Mencantumkan nama diri di sebelah kanan bawah.



Gambar 176. Nama diri
Sumber: Foto Banu Arsana

15) Memasang bingkai pigura kaca.



Gambar 177. Pigura bingkai kaca
Sumber: Foto Banu Arsana

b. Gambar alam benda dengan dasar bentuk organis

Setelah menggambar alam benda dengan bentuk dasar geometris, maka sekarang akan dipandu cara membuat gambar alam benda yang memiliki dasar bentuk organis. Pada prinsipnya, cara membuat gambar antara keduanya sama, letak perbedaannya tidak terlalu prinsip, misalnya pada masalah bentuk, bentuk-bentuk yang memiliki dasar bentuk geometris lebih sederhana dan terukur, sehingga dalam proses visualisasinya lebih mudah, yaitu dengan membuat garis-garis bantu atau garis pertolongan. Untuk bentuk-bentuk benda yang memiliki dasar bentuk organis lebih rumit. Berikut adalah urutan langkah cara menggambarnya.

1) Mengamati objek model sebagai acuan

Model yang akan digambar adalah bintang laut, yang memiliki bentuk dan anatomi rumit dan unik, sangat khas dan menarik untuk digambar. Yang perlu diperhatikan dalam mengamati objek yang akan digambar adalah menangkap bentuk globalnya lebih dahulu, kemudian memperkirakan struktur bentuk.



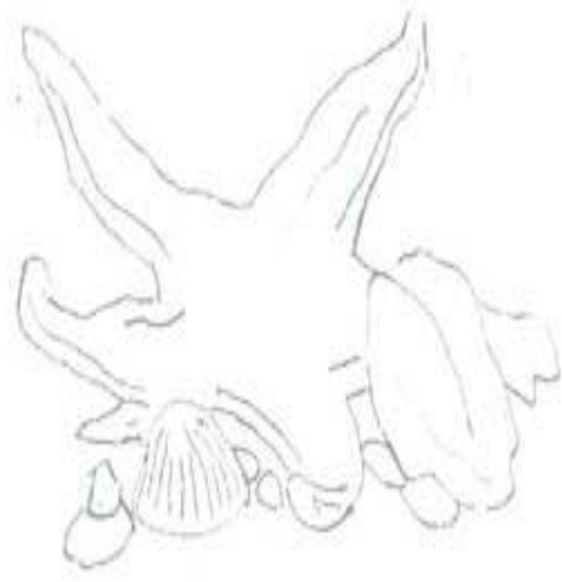
Gambar 178. Gambar acuan bintang laut dan kerang
Sumber: Foto Banu Arsana

2) Membuat sketsa struktur



Gambar 179. Sketsa struktur objek.
Sumber: Foto Banu Arsana

3) Membuat sketsa bentuk



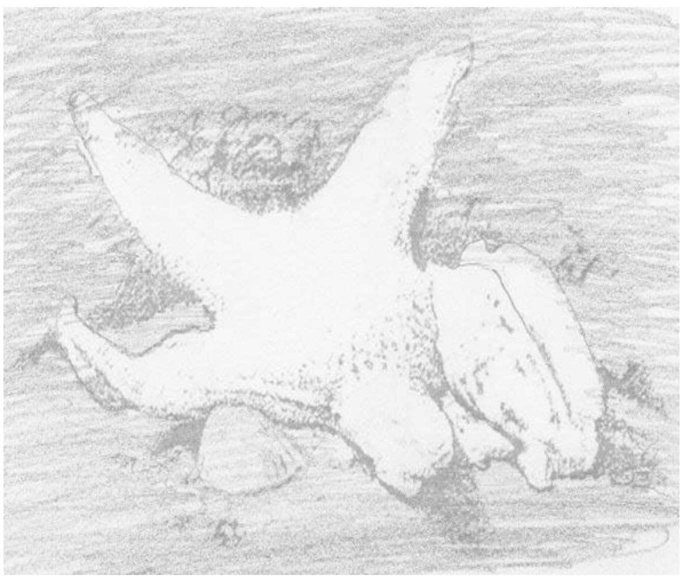
Gambar 180. Sketsa bentuk objek
Sumber: Foto Banu Arsana

4) Mengarsir sedikit demi sedikit bentuk bintang laut dan kerang.



Gambar 181. Mengarsir objek.
Sumber: Foto Banu Arsana

5) Mengarsir sedikit demi sedikit area latar belakang



Gambar 182. Mengarsir area latar belakang
Sumber: Foto Banu Arsana

6) Mempertegas bentuk objek dan latar belakang



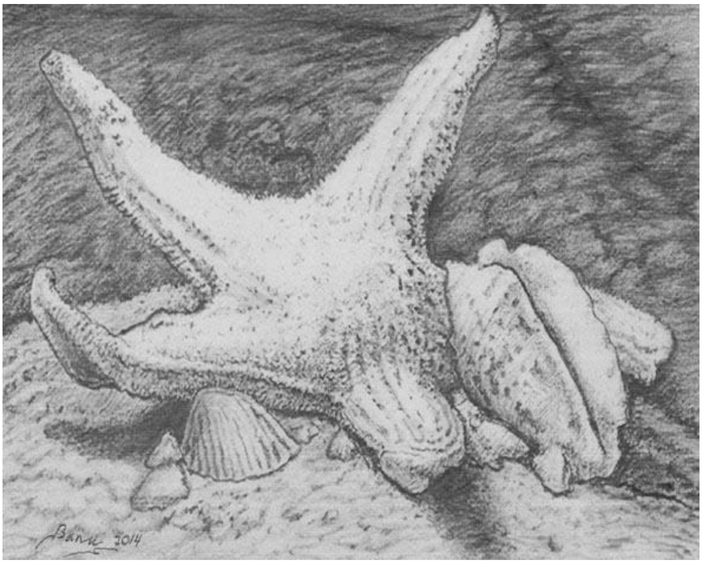
Gambar 183. Mempertegas bentuk objek dan latar belakang
Sumber: Foto Banu Arsana

7) Membuat kesan dimensi, perspektif, dan kesan volume secara keseluruhan, serta detil objek sehingga dapat memberi kesan nyata, realis serta wajar.



Gambar 184. Membuat kesan volume dan detil objek.
Sumber: Foto Banu Arsana

8) Mencantumkan nama diri di sebelah kiri bawah.



Gambar 185. Nama diri di sebelah kiri bawah.
Sumber: Foto Banu Arsana

9) Memasang bingkai pigura kaca.



Gambar 186. Bingkai kaca.
Sumber: Foto Banu Arsana

E. Rangkuman

1. Identifikasi Bentuk yaitu bentuk geometris dan bentuk organis.
2. Pengertian Menggambar
3. Dasar-Dasar Menggambar
   a. Proporsi.
   b. Ketepatan Bentuk
   c. Perspektif.
   d. Komposisi
   e. Karakter.
   f. Gelap-Terang.
   g. Cara Memegang Pensil ada tiga
4. Unsur-Unsur Seni Rupa
   a. Titik
   b. Garis
   c. Bidang
   d. Bentuk
   e. Warna
   f. Tekstur
   g. Eksplorasi Keteknikan
   h. Membuat Gambar Alam Benda Teknik Kering Pensil Grafit

F. Penilaian

Kompetensi Dasar: proses membuat karya gambar bentuk alam benda teknik arsir pensil grafit.

Instrumen pengamatan sikap

1. Instrumen penilaian karakter ***cermat***

   Nama :……………………….
   Kelas :……………………….

   Aktivitas peserta didik

   Mengamati karakter bahan dan alat, teknik, dan mengasosiasikan keteknikan kering pensil untuk membuat gambar alam benda.

   Rubrik

   Lingkarilah:

   1 = Bila aspek karakter belum terlihat (BT)
   2 = Bila aspek karakter mulai terlihat (MT)
   3 = Bila aspek karakter mulai berkembang (MB)
   4 = Bila aspek karakter menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	4	4
1	Mengamati bahan alat untuk membuat gambar bentukteknik kering pensil	1	2	3	4
2	Mengamati keteknikan dalam menggambar bentuk teknik kering bahan pensil	1	2	3	4
3	Mengasosiasikan keteknikan kering bahan pensil untuk menggambar bentuk	1	2	3	4
4	Mencatat semua hasil temuan	1	2	3	4
Jumlah Skor					

Skor maksimal : $\frac{(4 \times 4)}{16} \times 10$

2. Instrumen penilaian karakter ***Percaya Diri***

Nama :……………………………..
Kelas :……………………………..

Aktivitas peserta didik

Melakukan eksplorasi keteknikan kering dan membuat gambar alam benda bahan pensil grafit.

Rubrik

Lingkarilah:

1 = Bila aspek karakter belum terlihat (BT)
2 = Bila aspek karakter mulai terlihat (MT)
3 = Bila aspek karakter mulai berkembang (MB)
4 = Bila aspek karakter menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Membuat beberapa eksplorasi teknik kering bahan pensil di atas kertas tanpa ragu-ragu.	1	2	3	4
2	Mencobakan beberapa alternaif alat dan bahan untuk eksplorasi tenik kering, tanpa ragu-ragu.	1	2	3	4
Jumlah Skor					

Skor maksimal : $\frac{(2 \times 4)}{8} \times 10$

3. Instrumen penilaian karakter ***Kreatif***
   Nama :……………………….
   Kelas :……………………….

Aktivitas peserta didik

Melakukan eksplorasi keteknikan kering, dan membuat gambar bentuk alam benda bahan pensil

Rubrik petunjuk :
Lingkarilah :
1 = Bila aspek karakter belum terlihat (BT)
2 = Bila aspek karakter mulai terlihat (MT)
3 = Bila aspek karakter mulai berkembang (MB)
4 = Bila aspek karakter menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Mengeksplorasi teknik kering dengan arsir dan menggambar.	1	2	3	4

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
2	Menerapkan teknik kering yang digali saat eksplorasi, yang diterapkan untuk membuat gambar dengan bahan pensil grafit.	1	2	3	4
Jumlah Skor					

$$\text{Skor maksimal} : \frac{(2 \times 4)}{8} \times 10$$

Penilaian tertulis

1. Jelaskan dasar-dasar menggambar alam benda !
2. Jelaskan teknik kering untuk menggambar alam benda !
3. Sebutkan teknik kering untuk menggambar alam benda !
4. Sebutkan alat dan bahan untuk menggambar alam benda !

G. Refleksi

1. Manfaat apakah yang anda peroleh setelah mempelajari modul ini?
2. Tindakan apa yang dapat Anda lakukan setelah mempelajari modul ini?

H. Referensi

A. Agung Suryahadi. 2008. *Seni Rupa,* Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional

Braunstein Mercedes. 1996. *Easy Painting And Drawing Various Subject*. Barcelona: Barron Education Series, Inc.

Flemin, John and Honour. Hugh *The Visual Arts: A History,* 3rd Edition. Harry N. Abrams, Inc. New York, 1991.

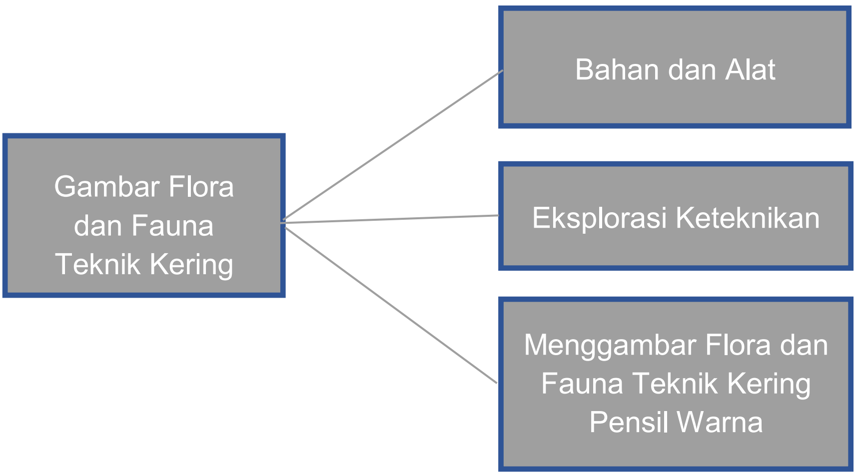
Foster Walter. 1997*. Mixing Colors And Materials To Use.* California: Walter Foster Publishing. Inc.

Nyoman Arsana. 1983. *Dasar-Dasar Seni Lukis*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah

Parramon Jose M. 1998. Basic Techniques & Exercises, *Drawing In Penci*l, New York: Watson-Guptill Publication, a Division of BPI Communication, Inc

UNIT 4 MENGGAMBAR *FLORA* DAN *FAUNA* TEKNIK KERING PENSIL WARNA

A. Ruang Lingkup Pembelajaran



B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari modul ini peserta didik diharapkan dapat

1. Mengidentifikasi dasar-dasar karya gambar bentuk *flora* dan *fauna* teknik kering bahan pensil warna
2. Membuat eksplorasi keteknikan dalam gambar bentuk *flora* dan *fauna* teknik kering bahan pensil warna
3. Membuat karya gambar bentuk *flora* dan *fauna* teknik kering bahan pensil warna
4. Membuat portofolio tentang karya gambar bentuk *flora* dan *fauna* teknik kering bahan pensil warna

.

C. Kegiatan Belajar:

Kegiatan belajar peserta didik pada awalnya diarahkan untuk belajar mandiri, dengan mencari sebanyak mungkin informasi yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan. Hal ini diberikan agar supaya peserta didik terbiasa dengan belajar mandiri, pengajar berperan sebagai fasilitator dan mengarahkan mereka untuk mengikuti prosedur atau urutan langkah-langkah belajar berikut:

1. Mengamati gambar *flora fauna* teknik arsir pensil grafit dan pensil warna
   a. Gambar bentuk flora
      1) Gambar setangkai daun sirih, teknik arsir pensil grafit.



Gambar 187. Setangkai daun sirih, teknik arsir pensil grafit
Sumber: Koleksi studio lukis PPPPTK-SB Yogyakarta

      2) Gambar setangkai daun mangga, teknik arsir pensil grafit.



Gambar 188. Setangkai daun mangga, teknik arsir pensil grafit
Sumber: Koleksi studio lukis PPPPTK-SB Yogyakarta

3) Gambar Tanaman anggrek, teknik arsir pensil warna.



Gambar 189. Tanaman anggrek, teknik kering pensil warna
Sumber: Koleksi studio lukis PPPPTK-SB Yogyakarta

4) Gambar setangkai daun kering, teknik arsir pensil grafit.



Gambar 190. Setangkai daun kering, teknik arsir pensil grafit
Sumber: Koleksi studio lukis PPPPTK-SB Yogyakarta

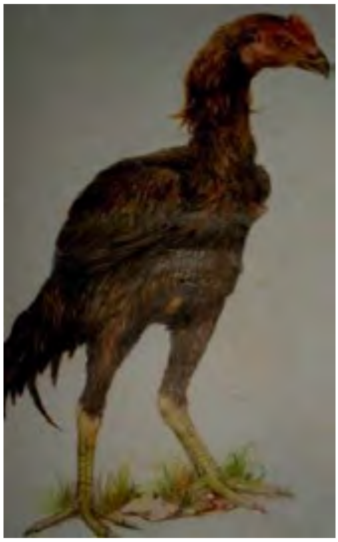
5) Gambar tanaman anggrek, teknik arsir pensil warna.



Gambar 191. Tanaman anggrek, teknik kering pensil warna
Sumber: Koleksi studio lukis PPPPTK-SB Yogyakarta

b. Gambar bentuk Fauna

1) Gambar ayam bangkok, teknik kering pensil warna.



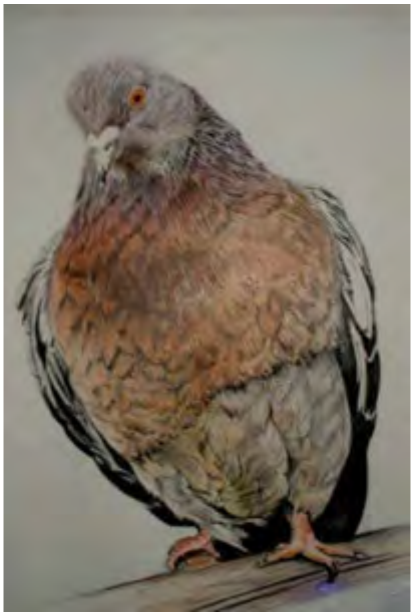
Gambar 192. Ayam bangkok, teknik kering pensil warna
Sumber: Koleksi studio lukis PPPPTK-SB Yogyakarta

2) Gambar kucing, teknik kering pensil grafit.



Gambar 193. Kucing, teknik kering pensil grafit
Sumber: Buku Painting Animal

3) Gambar burung merpati, teknik kering pensil warna.



Gambar 194. Burung merpati, teknik kering pensil warna
Sumber: Koleksi studio lukis PPPPTK-SB Yogyakarta

4) Gambar kelinci, teknik kering pensil grafit.



Gambar 195. Kelinci, teknik kering pensil grafit
Sumber: Buku *Drawing animals*

5) Gambar merpati hias, teknik kering pensil warna.



Gambar 196. Merpati hias, teknik kering pensil warna
Sumber: Koleksi studio lukis PPPPTK-SB Yogyakarta

c. Menulis hasil pengamatan

2. Menanya pada ahli jenis arsiran dalam gambar *flora dan fauna.*
   a. Berbagai jenis arsiran pensil grafit dan pensil warna.
      1) Arsir garis lurus
      2) Arsir garis lengkung
      3) Arsir garis silang
      4) Arsir garis patah-patah
      5) Arsir garis ikal
      6) Arsir garis acak
      7) Arsir *dot*/titik

   b. Menuliskan hasil yang diperoleh

3. Mengeksplorasi
   a. Melakukan eksplorasi berbagai arsiran pensil grafit dan pensil warna.
      1) Arsir garis lurus
      2) Arsir garis lengkung
      3) Arsir garis silang

4) Arsir garis patah-patah
5) Arsir garis ikal
6) Arsir garis acak
7) Arsir *dot*/titik

b. Menuliskan hasil eksplorasi

4. Mengasosiasikan
   a. Mengasisiasikan karya gambar *flora* dan *fauna* teknik kering pensil grafit dan pensil warna
   b. Melaporkan hasil yang diperoleh dalam bentuk portofolio.

D. Penyajian Materi

1. Alat dan Bahan

a. Alat
   1) Peraut



Gambar 197. Peraut pensil warna
Sumber: Buku pencil color

2) Penghapus
Karet penghapus memiliki dua kegunaan, yang pertama untuk menghapus goresan pensil yang tidak dikehendaki, dan yang kedua untuk membuat *high light*, yaitu untuk membentuk sinar-sinar terang putih pada bagian yang dikehendaki, caranya dengan menghapus pada bagian tersebut.

Pakailah karet penghapus lunak. Potonglah karet penghapus ini diagonal agar dapat digunakan untuk menghapus daerah-daerah yang sempit.

b. Bahan

1) Pensil Warna



Gambar 198. Pensil warna
Sumber: Foto Banu Arsana

2) Kertas Gambar

Kertas yang digunakan adalah kertas jenis padalarang atau kertas manila, keduanya cukup bagus untuk membuat gambar *flora fauna.*

2. Eksplorasi Keteknikan

Dalam eksplorasi keteknikan ini akan menggali jenis-jenis arsir dengan pensil warna. Eksplorasi dilakukan di atas kertas gambar, dengan tujuan untuk mencari kemungkinan-kemungkinan yang dapat dicapai dengan menggunakan pensil warna. Eksplorasi meliputi:

a. Arsir padat garis merah.



Gambar 199. Eksplorasi arsir garis lurus diagonal, dengan warna cokelat tua, cokelat muda dan kuning
Sumber: Foto Banu Arsana

b. Arsir garis diagonal



Gambar 200. Eksplorasi arsir garis lurus diagonal, dengan warna cokelat tua, cokelat muda dan kuning
Sumber: Foto Banu Arsana

c. Arsir warna kontras.



Gambar 201. Eksplorasi arsir warna-warna kontras hitam, merah dan kuning
Sumber: Foto Banu Arsana

d. Arsir transisi biru muda dan putih.



Gambar 202. Eksplorasi transisi biru muda ke putih
Sumber: Foto Banu Arsana

e. Arsir transisi warna krem, cokelat, dan putih.



Gambar 203. Eksplorasi arsir krem, cokelat dan putih
Sumber: Buku *Colored Pencil*

f. Arsir komposisi berbagai warna



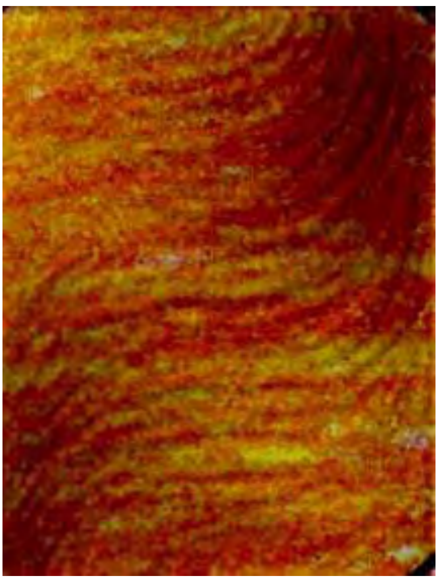
Gambar 204. Eksplorasi arsir komposisi berbagai warna
Sumber: Foto Banu Arsana

g. Arsir blok berbagai warna.



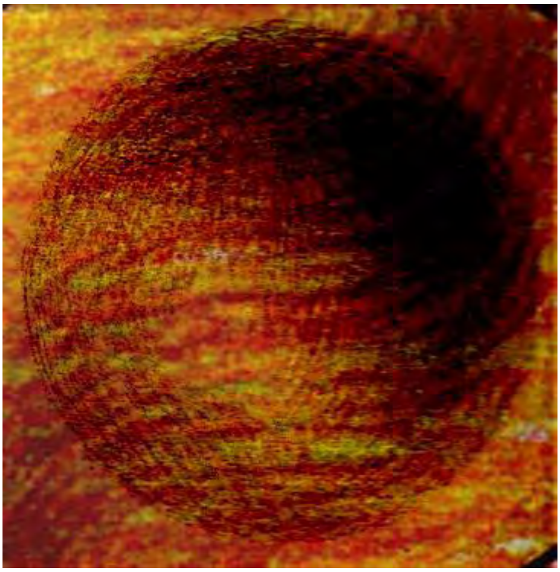
Gambar 205. Eksplorasi arsir blok berbagai warna
Sumber: Foto Banu Arsana

h. Arsir garis lengkung



Gambar 206. Eksplorasi arsir garis lengkung
Sumber: Foto Banu Arsana

i. Arsir bentuk bola.



Gambar 207. Eksplorasi arsir bentuk bola
Sumber: Foto Banu Arsana

j. Arsir bentuk kerucut.



Gambar 208. Eksplorasi arsir bentuk kerucut
Sumber: Foto Banu Arsana

k. Arsir bentuk silinder.



Gambar 209. Eksplorasi arsir bentuk silinder
Sumber: Foto Banu Arsana

l. Arsir garis lurus di atas kertas abu-abu.



Gambar 210. Eksplorasi arsir garis lurus di atas kertas abu-abu
Sumber: Foto Banu Arsana

m. Arsir transisi warna hijau tua, hijau muda dan kuning, di atas kertas abu-abu.



Gambar 211. Eksplorasi transisi warna hijau tua, hijau muda dan kuning, di atas kertas abu-abu
Sumber: Foto Banu Arsana

3. Menggambar *Flora Fauna* Teknik Kering

Pendekatan belajar pada bagian menggambar flora dan fauna ini adalah dengan cara melihat dan mengingat, yaitu menggabungkan cara menggambar dengan melihat objek dari gambar atau foto objek ayam. Gambar objek acuan belum diberi latar belakang hanya sekedar gambar ayam saja. Selanjutnya gambar acuan ini dikembangkan melalui ingatan (imajinasi dan fantasi) ditambahkan latar belakang yang sesuai. Adapun urutan langkahnya adalah sebagai berikut.

a. Mengamati gambar acuan ayam



Gambar 212. Ayam sebagai gambar acuan,
karya mahasiswa Poliseni Yogyakarta, jurusan Kriya Kayu
Sumber: Foto Banu Arsana

Gambar ayam yang dipakai acuan, bentuknya masih sangat sederhana dan tunggal, tidak ada objek lain yang menyertainya, sehingga perlu dikembangkan menjadi objek yang menarik.

b. Membuat sketsa struktur ayam
Setelah mengamati bentuk ayam pada gambar acuan, selanjutnya dibuat sketsa struktur tubuh ayam. Sketsa struktur berupa garis-garis bantu, untuk mempermudah mendapatkan bentuk ayam. Garis-garis dibuat secara global, hanya garis besarnya saja. Dalam pembuatan sketsa struktur tubuh ayam dikembangkan menjadi beberapa objek tambahan, yaitu dua anak ayam dan tumbuhan talas, posisi induk ayam tetap seperti pada gambar acuan dengan dua ekor anak ayam berada di sekitar induknya.



Gambar 213. Sketsa struktur ayam dan lingkungannya
Sumber: Foto Banu Arsana

c. Memperbaiki sketsa bentuk ayam.



Gambar 214. Memperbaiki sketsa ayam dan lingkungannya
Sumber: Foto Banu Arsana

d. Memberi warna dasar pada ayam, tumbuhan dan latar belakang



Gambar 215. Warna dasar ayam,
tumbuhan, dan latar belakang
Sumber: Foto Banu Arsana

e. Memberi garis-garis pada bulu ayam dan serat daun.



Gambar 216. Memberi garis-garis pada bulu ayam dan serat daun
Sumber: Foto Banu Arsana

f. Memperjelas bentuk objek



Gambar 217. Mempertegas bentuk objek
Sumber: Foto Banu Arsana

g. Membuat detil bagian kepala ayam.



Gambar 218. Detil bagian kepala ayam
Sumber: Foto Banu Arsana

h. Membuat detil bagian bulu leher ayam.



Gambar 219. Detil bagian bulu leher ayam
Sumber: Foto Banu Arsana

i. Membuat detil bagian bulu badan ayam.



Gambar 220. Detil bagian bulu badan ayam
Sumber: Foto Banu Arsana

j. Membuat detil bagian ekor ayam.



Gambar 221. Detil ekor ayam
Sumber: Foto Banu Arsana

k. Membuat detil bagian sayap ayam.



Gambar 222. Detil sayap ayam
Sumber: Foto Banu Arsana

l. Membuat detil bentuk anak ayam.



Gambar 223. Detil anak ayam,
Sumber: Foto Banu Arsana

m. Membuat detil bagian daun.



Gambar 224. Detil daun,
Sumber: Foto Banu Arsana

n. Membuat detil kesan tanah



Gambar 225. Detil kesan tanah
Sumber: Foto Banu Arsana

o. Membuat detil kesan batu.



Gambar 226. Detil kesan batu
Sumber: Foto Banu Arsana

p. Membuat detil kesan batang kayu dan rumput.



Gambar 227. Detil kesan kayu dan rumput
Sumber: Foto Banu Arsana

q. Gambar flora dan fauna yang dihasilkan.



Gambar 228. Gambar flora dan fauna
Sumber: Karya mahasiswa Poliseni Yogyakarta

r. Memberi pigura bingkai kaca.



Gambar 229. Gambar flora dan fauna yang telah dibingkai
Sumber: Karya mahasiswa Poliseni Yogyakarta

E. Rangkuman

1. Alat dan bahan untuk menggambar dengan teknik kering pensil warna.
   a. Alat
      1) Peraut
      2) Penghapus

   b. Bahan
      1) Pensil Warna
      2) Kertas Gambar

2. Eksplorasi Keteknikan
   Eksplorasi keteknikan ini menggali jenis-jenis arsir dengan pensil warna, meliputi:
   a. Arsir padat garis merah
   b. Arsir garis diagonal
   c. Arsir warna kontras
   d. Arsir transisi biru muda dan putih
   e. Arsir transisi warna krem, cokelat dan putih
   f. Arsir komposisi berbagai warna

g. Arsir blok berbagai warna
h. Arsir garis lengkung
i. Arsir bentuk bola
j. Arsir bentuk kerucut
k. Arsir bentuk silinder
l. Arsir garis lurus di atas kertas abu-abu
m. Arsir transisi warna hijau tua, hijau muda dan kuning, di atas kertas abu-abu

3. Langkah-langkah Menggambar *Flora fauna*
   a. Mengamati gambar acuan ayam
   b. Membuat sketsa stuktur Ayam
   c. Memperbaiki sketsa bentuk ayam
   d. Memberi warna dasar ayam
   e. Memberi warna dasar daun
   f. Memberi warna dasar latar belakang
   g. Memberi garis-garis pada bulu ayam dan serat daun
   h. Memperjelas bentuk objek
   i. Membuat detil bagian kepala ayam
   j. Membuat detil bagian bulu leher ayam
   k. Membuat detil bagian bulu badan ayam
   l. Membuat detil bagian ekor ayam
   m. Membuat detil bagian sayap ayam
   n. Membuat detil bentuk anak ayam
   o. Membuat detil bagian daun
   p. Membuat detil kesan tanah
   q. Membuat detil kesan batu
   r. Membuat detil kesan batang kayu dan rumput
   s. Memberi pigura bingkai kaca

F. Penilaian

Kompetensi Dasar: Membuat gambar flora dan fauna dengan arsiran teknik kering

Instrumen pengamatan sikap

1. Instrumen penilaian karakter ***cermat***
   Nama :……………………….
   Kelas :……………………….

Aktivitas peserta didik
Mengamati hasil karya gambar *flora* dan *fauna* teknik arsir bahan pensil warna.

Rubrik
Lingkarilah:
1 = Bila aspek karakter belum terlihat (BT)
2 = Bila aspek karakter mulai terlihat (MT)
3 = Bila aspek karakter mulai berkembang (MB)
4 = Bila aspek karakter menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Mengamati hasil karya gambar *flora* dan *fauna* bahan pensil warna.	1	2	3	4
2	Mencermati teknik arsir pensil warna.	1	2	3	4
3	Menganalisa hasil karya gambar *flora* dan *fauna* teknik arsir bahan pensil warna.	1	2	3	4
4	Mencatat semua hasil pengamatan dan melaporkan dalam bentuk portofolio.	1	2	3	4
Jumlah Skor					

$$\text{Skor maksimal : } \frac{(4 \times 4)}{16} \times 10$$

2. Instrumen penilaian karakter ***Percaya Diri***
   Nama :………………………………
   Kelas :………………………………

Aktivitas peserta didik

Melakukan evaluasi dan mengkomunikasikan karya gambar *flora fauna* karya diri sendiri.

Rubrik
Lingkari:
1 = Bila aspek karakter belum terlihat (BT)
2 = Bila aspek karakter mulai terlihat (MT)
3 = Bila aspek karakter mulai berkembang (MB)
4 = Bila aspek karakter menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Menguraikan kekurangan-kekurangan yang ada pada hasil karya gambar *flora* dan *fauna* bahan pensil warna (hasil karya sendiri) tanpa ragu-ragu.	1	2	3	4
2	Menguraikan kelebihan yang ada pada hasil karya gambar *flora* dan *fauna* bahan pensil warna (hasil karya sendiri) tanpa ragu-ragu.	1	2	3	4
Jumlah Skor					

$$\text{Skor maksimal : } \frac{(2 \times 4)}{8} \times 10$$

Penilaian tertulis
1. Sebutkan dasar-dasar karya gambar bentuk flora dan fauna teknik kering, bahan pensil warna!
2. Sebutkan bagian-bagian dari tumbuhan yang menarik untuk dijadikan objek gambar!
3. Pada pensil warna, warna apa yang jarang digunakan untuk menggambar, apa sebabnya?
4. Apa yang menandai tingkat kekerasaan dan kelunakan mata pensil dari pensil warna untuk seniman professional?
5. Warna putih pensil warna dapat dimanfaatkan pada kertas apa?

G. Refleksi

1. Manfaat apa yang Anda peroleh setelah mempelajari modul ini?
2. Tindakan apa yang dapat Anda lakukan setelah mempelajari modul ini?

H. Referensi

Braunstein Mercedes.1996. *Easy Painting And Drawing Various Subject*. Barcelona: Barron Education Series, Inc.

Hill Barbara Luebke. 1992. *Painting Animals Step By Step*. Ohio: Nor Light Book Cincinnati

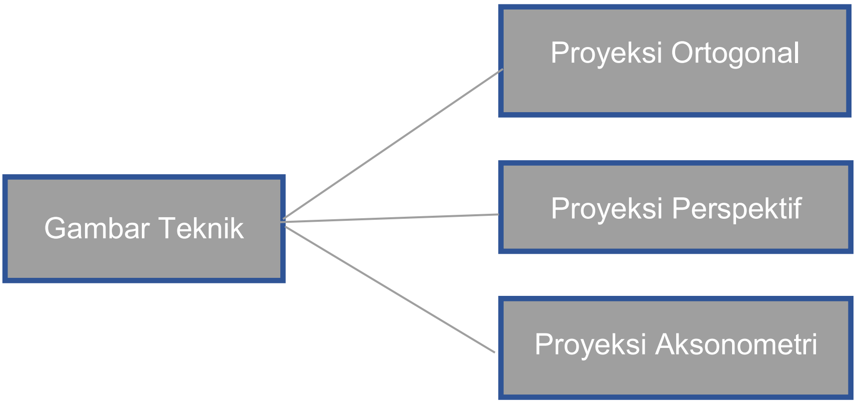
Nyoman Arsana. 1983. *Dasar-Dasar Seni Lukis*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah

Read, Herbert (1968). *The Meaning of Art.* London: Faber & Faber.

Suryahadi, A.A. 2007. *Seni Rupa: Menjadi Sensitif, Kreatif, Apresiatif dan Produktif.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia

UNIT 5 GAMBAR TEKNIK

A. Ruang Lingkup Pembelajaran



B. Tujuan Pembelajaran

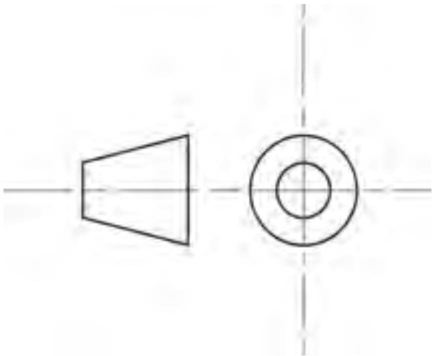
Setelah mempelajari modul ini peserta didik diharapkan dapat :

1. Menjelaskan pengertian gambat teknik secara singkat dan jelas
2. Menjelaskan metode proyeksi ortogonal secara singkat dan jelas
3. Menjelaskan metode proyeksi perspektif secara singkat dan jelas
4. Menjelaskan metode proyeksi aksonometri secara singkat dan jelas
5. Membuat proyeksi ortogonal sesuai ketentuan
6. Membuat proyeksi perspektif sesuai ketentuan
7. Membuat proyeksi aksonometri sesuai ketentuan

C. Kegiatan Belajar

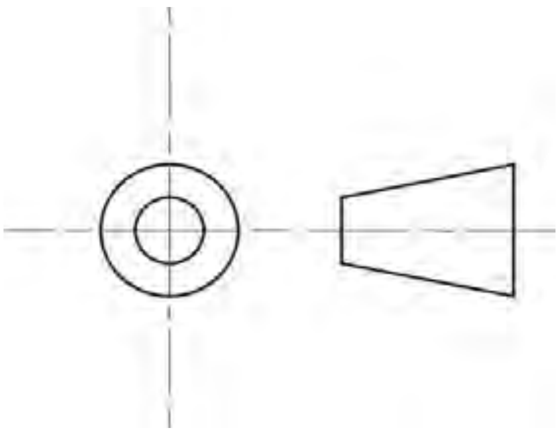
1. Mengamati

a. Mengamati gambar proyeksi ortogonal
    a. Simbol Gambar Proyeksi ortogonal kuadran 1.



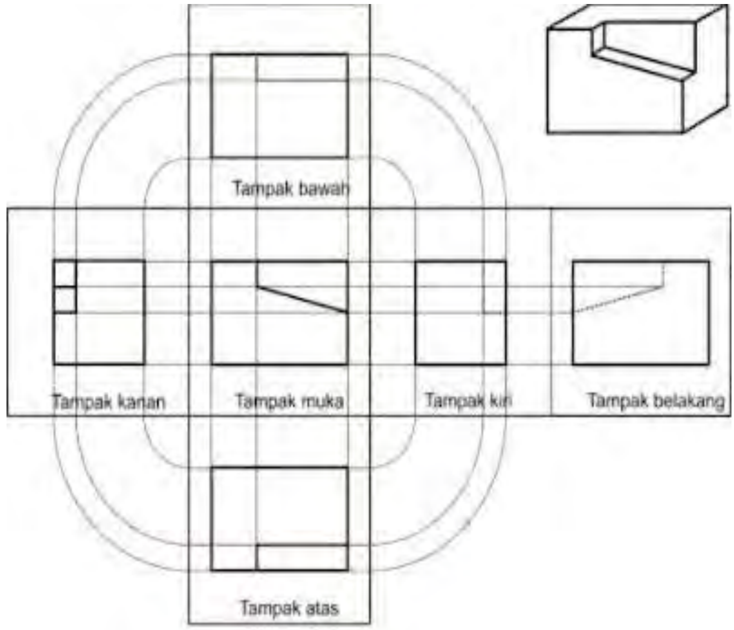
Gambar 230. Simbol proyeksi ortogonal kwadaran 1 (*Firs angle*)
Sumber: Foto Banu Arsana

b. Simbol Gambar Proyeksi ortogonal kuadran 1.



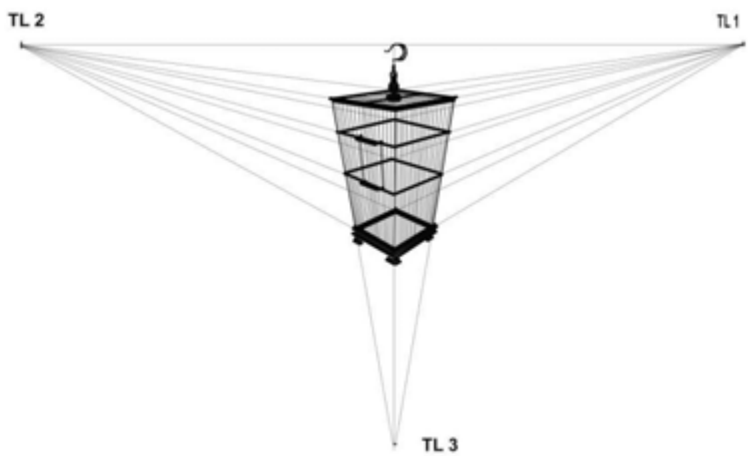
Gambar 231. Simbol proyeksi ortogonal kwadaran 3 (*Third angle*)
Sumber: Foto Banu Arsana

c. Gambar Proyeksi ortogonal kuadran 1, dengan objek benda imajiner.



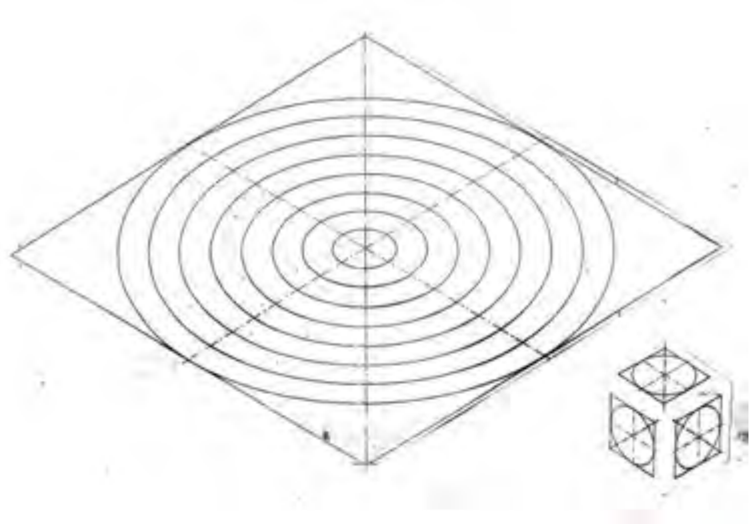
Gambar 232. Proyeksi ortogonal kwadaran 1, dengan objek imajiner
Symber: Foto Banu Arsana

d. Gambar Proyeksi perspektif tiga (3) titik lenyap dengan objek sangkar burung.



Gambar 233. Proyeksi perspektif tiga titik lenyap
Sumber: Foto Banu Arsana

e. Gambar grid isometric, untuk bentuk ellips.



Gambar 234. Grid isometric, untuk bentuk ellips
Sumber: Buku *Design and Realization*

b. Menulis hasil pengamatan

2. Menanya
   a. Menanyakan kepada ahli tentang:
      1) Pengetian gambar proyeksi ortogonal, perspektif dan proyeksi aksonometri
      2) Jenis gambar proyeksi ortogonal, perspektif dan proyeksi aksonometri
      3) Urutan langkah menggambar proyeksi ortogonal
      4) Urutan langkah menggambar proyeksi perspektif
      5) Urutan langkah menggambar proyeksi aksonometri
      b. Menuliskan hasil yang diperoleh

3. Mengeksplorasi
   a. Buatlah eksplorasi gambar proyeksi ortogonal kwadaran 1, dengan objek imajiner, tanpa mistar dengan bahan pensil
   b. Buatlah eksplorasi gambar proyeksi ortogonal kwadaran 3, dengan objek imajiner, tanpa mistar dengan bahan pensil dengan bahan pensil
   c. Buatlah eksplorasi gambar proyeksi perspektif dengan menggunakan dua titik lenyap

d. Buatlah eksplorasi gambar proyeksi perspektif dengan menggunakan dua titik lenyap
e. Buatlah eksplorasi gambar proyeksi aksonometri, isometric, dimetri dan trimetri
f. Tuliskan hasil eksplorasinya

4. Mengasosiasi
   a. Bandingkan perbedaan antara simbol gambar-gambar ortogonal kuadran 1 (*first angle*) dengan simbol gambar-gambar ortogonal kuadran 3 (*third angle*)
   b. Bandingkan perbedaan antara gambar proyeksi ortogonal dengan perspektif
   c. Bandingkan perbedaan antara gambar proyeksi ortogonal dengan aksonometri.
   d. Bandingkan perbedaan antara gambar proyeksi perspektif dengan aksonometri
   e. Tuliskan hasil perbedaannya

5. Mengkomunikasikan/praktek
   a. Buatlah gambar ortogonal kuadran 1, objek bebas bahan/alat *drawing pen*
   b. Tuliskan urutan langkah-langkah membuat gambar ortogonal kuadran 1, bahan/alat *drawing pen*
   c. Buatlah gambar perspektif dua titik lenyap, objek bebas bahan/alat drawing pen
   d. Tuliskan urutan langkah-langkah membuat gambar perspektif dua titik lenyap
   e. Buatlah ketiga gambar aksonometri, meliputi isometric, dimetri dan trimetri.
   f. Tuliskan urutan langkah-langkah membuat gambar aksonometri

D. Penyajian Materi

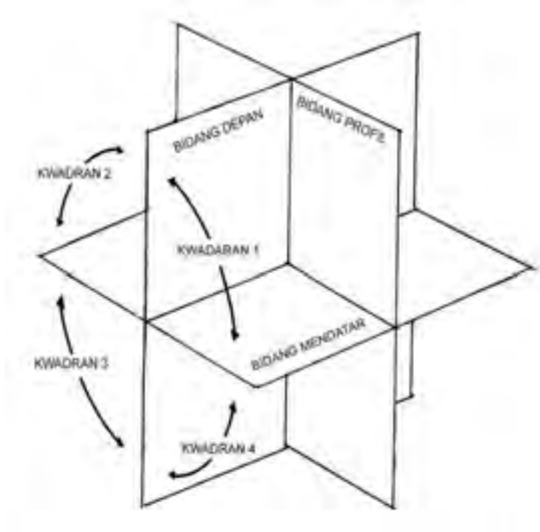
1. Gambar Proyeksi Ortogonal

Di dalam gambar teknik, dikenal beberapa jenis gambar proyeksi, yaitu gambar proyeksi ortogonal, proyeksi aksonometrik dan proyeksi perspektif. Masing-masing gambar proyeksi ini memiliki fungsi yang berbeda-beda. Ketiga jenis gambar teknik tersebut telah memiliki standar baku internasional. Gambar proyeksi ortogonal merupakan suatu cara untuk menggambarkan bentuk suatu benda/objek dengan

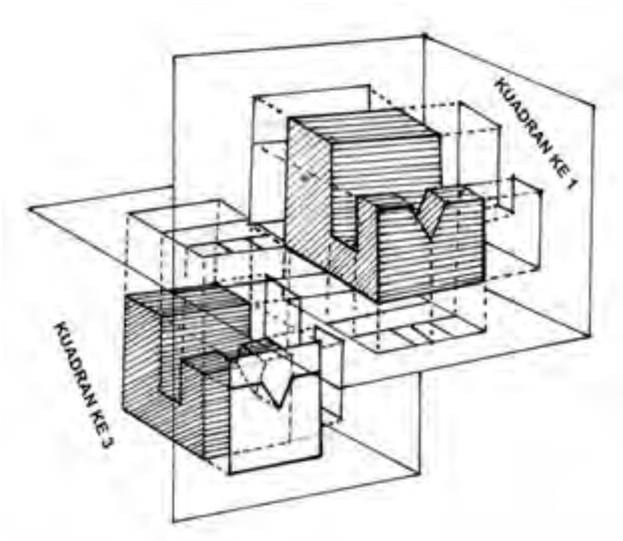
dua, tiga, empat, lima atau enam pandangan/ tampak terpisah pada bidang proyeksi yang biasanya membentuk sudut siku-siku satu sama lain. Gambar proyeksi ortogonal sangat cocok untuk gambar kerja desain seni rupa dan kria tiga demensi, karena dalam proyeksi ortogonal memproyeksikan bentuk benda tiga demensi menjadi gambar tampak, yaitu tampak depan, tampak belakang, tampak atas, tampak bawah atau dasar, tampak samping kanan dan tampak samping kiri. Biasanya dalam perencanaan suatu gambar kerja cukup diambil tiga (3) tampak saja, yaitu tampak depan, tampak atas dan tampak samping. Dengan demikian, gambar kerja yang dibuat oleh seorang perancang/pendisain akan mudah dipahami atau dibaca oleh produsen, pemesan, pelaksana atau oleh siapa saja, karena dalam gambar tampak juga dilengkapi dengan notasi ukuran baik dalam ukuran sebenarnya mau pun dibuat dalam ukuran skala. Gambar proyeksi ini merupakan gambar proyeksi sejajar. Proyeksi jenis ini terbentuk oleh proyektor yang mengarah tegak lurus dan direntangkan dari objek ke bidang datar membentuk sebuah tampang. Dengan demikian gambar proyeksi ortogonal ini dapat dimanfaatkan untuk: menggambarkan suatu objek benda yang mempunyai sifat tiga dimensi ke dalam bentuk tampak dua dimensi. Disamping itu dapat pula menggambarkan bentuk sebuah benda sebenarnya dengan cara menarik garis-garis proyeksi lurus terhadap dua atau lebih bidang proyeksi.

Proyeksi ortogonal hanya menggunakan dua bidang proyeksi, yaitu dua (2) bidang vertical terdiri dari “bidang depan” dan “bidang profil dan satu (1) bidang horizontal, yakni “bidang mendatar” objek/benda akan terproyeksi pada bidang-bidang tersebut. Jika bidang-bidang tersebut saling dipertemukan membentuk sudut 90 derajad, akan terbentuk empat buah sudut bidang, yaitu sudut pertama, sudut kedua, sudut ketiga dan sudut keempat. Keempat buah sudut bidang tersebut sering disebut dengan istilah kuadran, namun hanya kuadran satu dan kuadran tiga saja yang digunakan dalam gambar ortogonal. Hal ini disebabkan karena pandangan-pandangan pada kuadran dua dan empat menjadi *overlapping* (saling menumpuk), sehingga akan menyulitkan dalam menggambar dan menginterpretasikannya secara jelas.

Berikut adalah gambar yang menunjukkan letak keempat kuadran tersebut.



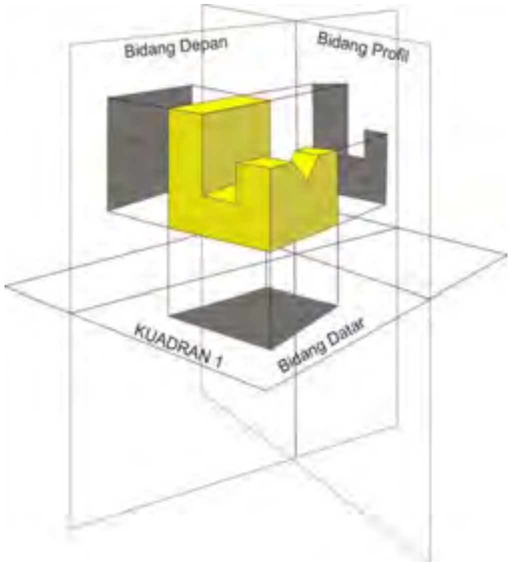
Gambar 235. Ilustrasi letak ke empat kuadran
Sumber: Foto Banu Arsana



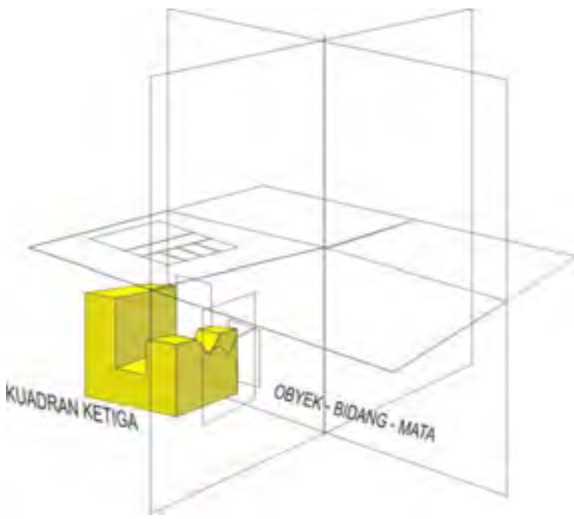
Gambar 236. Posisi kwadaran 1 dan kuadran 3
Sumber: Foto Banu Arsana

Dari ke dua gambar di atas dapat dilihat bahwa posisi kuadran ke 1 dan kuadran ke 3 berseberangan atas dan bawah dengan arah diagonal.

Pada gambar berikut akan dijelaskan tentang objek benda yang akan diproyeksikan ke bidang profil, bidang depan dan bidang mendatar.



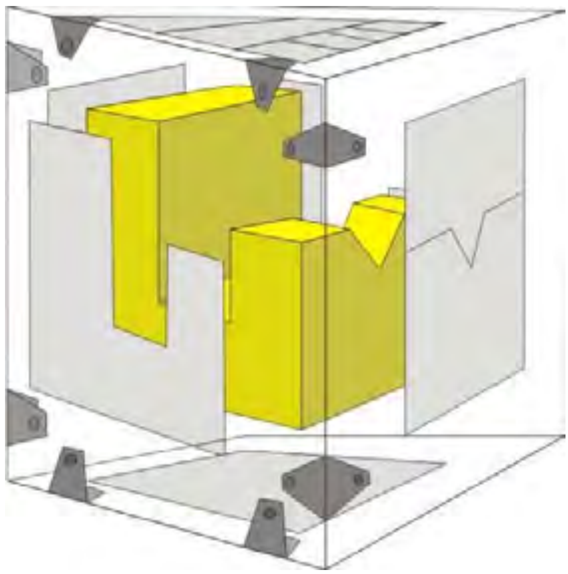
Gambar 237. Kuadran 1
Sumber: Foto Banu Arsana



Gambar 238. Kuadran ke tiga
Sumber: Foto Banu Arsana

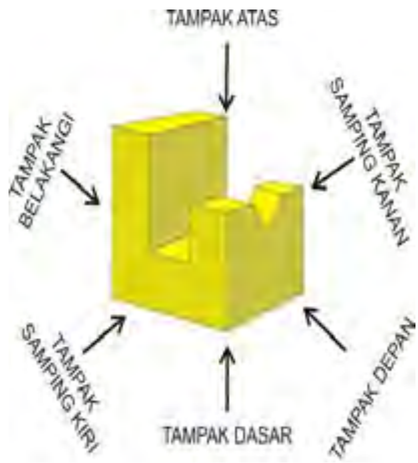
Perbedaan antara kuadran pertama dan ketiga terletak pada kedudukan mata pengamat, bidang proyeksi dan objeknya. Pada kuadran pertama mata pengamat dapat langsung melihat obyek tanpa

terhalang bidang proyeksi, sedangkan pada kuadran ketiga, kedudukan mata pengamat terhadap objek terhalang oleh bidang proyeksi (kaca transparan). Persamaan prinsip dasar dalam proyeksi kuadran pertama dan proyeksi kuadaran ketiga, adalah bahwa dengan sudut yang bagaimanapun objek ditempatkan, pengamat memandangnya dari sebelah depan bidang dan dari atas bidang mendatar.



Gambar 239. Pandangan dari salah satu sudut
Sumber: Foto Banu Arsana

Pengambilan sudut p*Anda*ng objek:

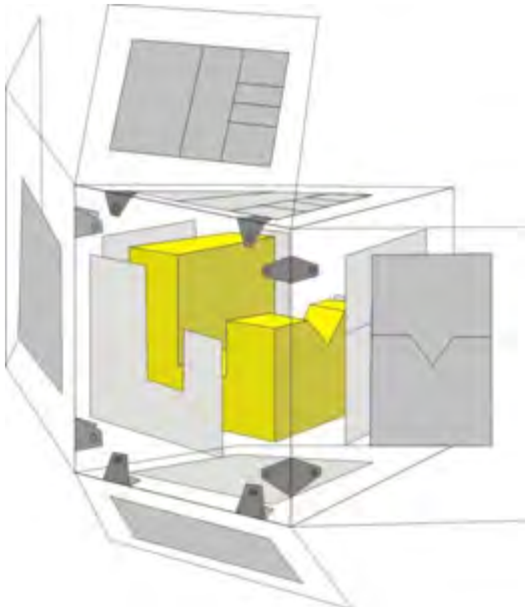


Gambar 240. Sudut pand*a*ng obyek
Sumber: Foto Banu Arsana

Ada dua metode penggambaran proyeksi ortogonal yaitu proyeksi sudut pertama (Proyeksi Eropa) dan proyeksi sudut ketiga (Proyeksi Amerika), kedua metode menghasilkan pandangan depan, samping dan p*Anda*ngan atas yang sama, tetapi letak serta hubungan masing-masing posisi dengan pandangan depan berbeda, berikut ini penjelasannya.

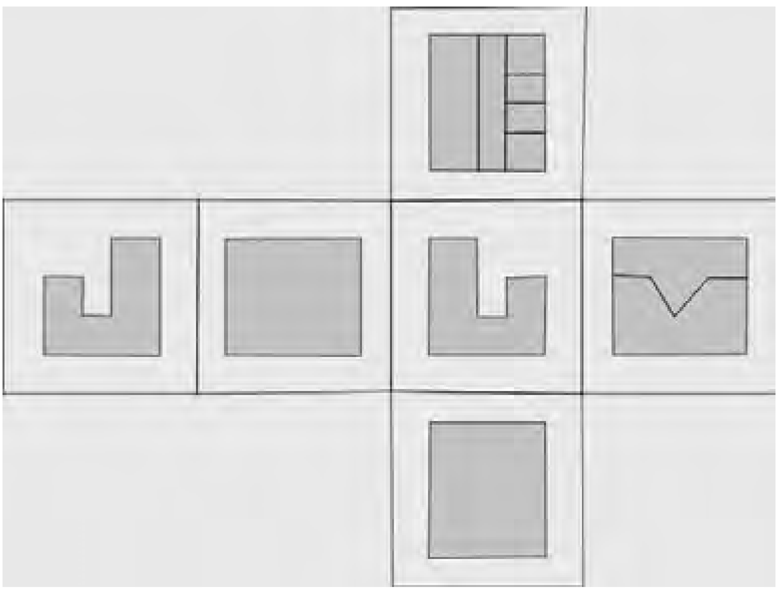
a. Proyeksi Ortogonal Kuadran Ketiga

Dalam kuadran ketika atau proyeksi Amerika diilustrasikan bahwa objek melayang di tengah kotak imajiner yang tembus cahaya/transparan. Masing-masing sisi objek dapat dilihat/terproyeksikan kebidang kaca. Pada sisi-sisi kubus ditempatkan engsel sehingga m asing-masing sisi kubus dapat diputar. Apabila kotak imajiner dibuka, maka keenam pandangan tersebut terlihat seperti pada selembar kertas. Amatilah objek tersebut dan perhatikanlah gambar yang terproyeksi pada setiap dinding kotak. Metode ini dapat menggambarkan enam pandangan objek secara bersama-sama terlihat/tergambar pada permukaan kotak/kubus bagian luar. Namun umumnya cukup digambar tiga pandangan yaitu pandangan depan, samping dan atas. Arah memutar bidang mendatar dan bidang profil ke dalam bidang depan dapat digambarkan sebagai berikut.



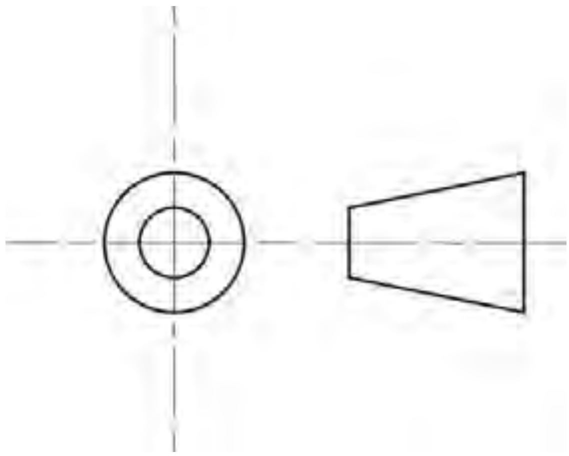
Gambar 241. Objek dalam kotak kaca,
proyeksi kuadran ke tiga atau proyeksi Amerika
Sumber: Foto Banu Arsana

Pada gambar di atas tampak bahwa, kotak imajiner memiliki empat pasang engsel yang dapat dibuka, semua sisi kubus dibuka sehingga membentuk bidang datar seperti pada gambar berikut.



Gambar 242. Hasil proyeksi bukaan kotak kaca
Sumber: Foto Banu Arsana

Setiap gambar proyeksi ortogonal biasanya selalu dilengkapi dengan simbul masing-masing, berikut adalan simbol dari proyeksi kuadran ketiga.



Gambar 243. Simbol gambar proyeksi ortogonal kuadran tiga
Sumber: Foto Banu Arsana

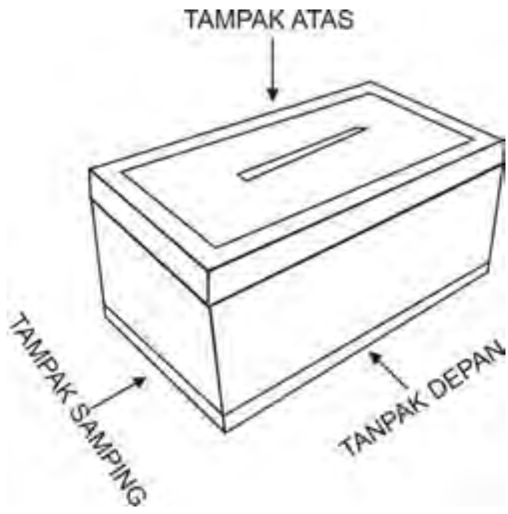
Menggambar Proyeksi Ortogonal Atau Gambar Tampak Kuadran Ketiga.

Langkah kerja.
1) Siapkan bahan dan alat yang akan digunakan.
2) Buat garis tepi kertas.
3) Sediakan ruang untuk membuat kolom nama dan keterangan seperlunya.
4) Tentukan obyek benda atau model benda yang akan digambar (kalau ada). Pada latihan ini dipilih model kotak tisu.



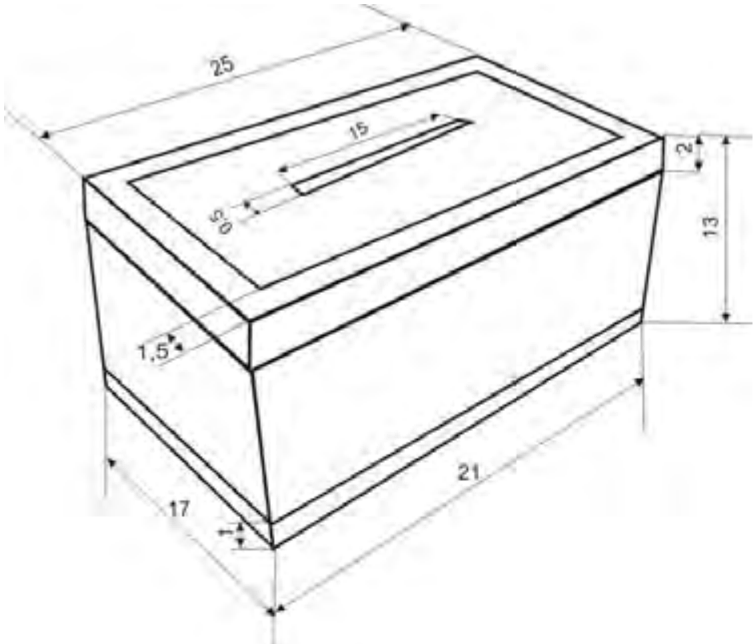
Gambar 244. Model kotak tisu bahan logam
gambar proyeksi ortogonal
Sumber: Foto Banu Arsana, koleksi Techno Art Park, PPPPTK-SB Yogyakarta

5) Tentukan sudut pandangan objek, pilih mana tampak depan, tampak samping dan tampak atas. Sudut pandang menyesuaikan dengan foto model benda kotak tisu.



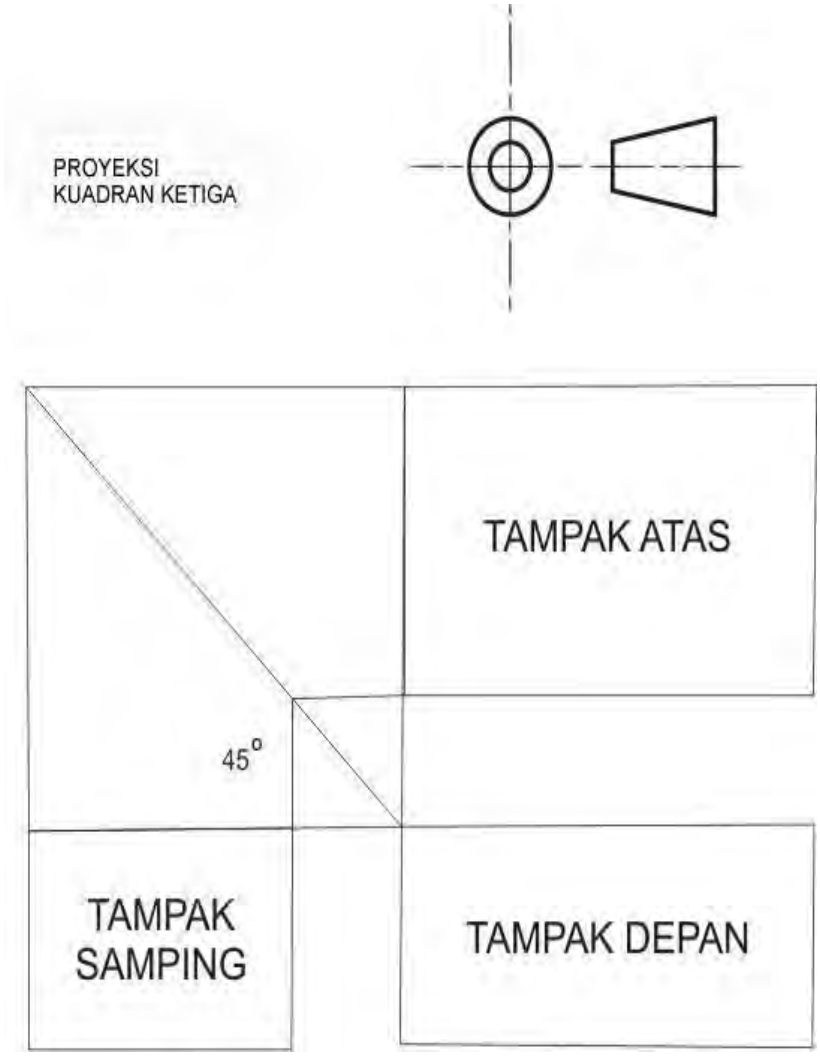
Gambar 245. Kotak tisu turunan dari model
Sumber: Foto Banu Arsana

6) Ukurlah masing masing sisi model, serta bagian-bagian penting, termasuk lobang memanjang untuk keluarnya kertas tisu. Kalau perlu sampai ornamen hiasannya.



Gambar 246. Ukuran masing-masing sisi kotak tisu
Sumber: Foto Banu Arsana

7) Buatlah *layout* dimana gambar tampak akan dibuat, sekaligus simbol atau lambang proyeksi ortogonal kuadran ketiga.



Gambar 247. *Layout* proyeksi kuadran ke 3
Sumber: Foto Banu Arsana

Pandangan yang diperlukan cukup tiga tampak saja, yaitu tampak depan, tampak atas, dan tampak samping. Namun bila setiap sisi objek memiliki bentuk yang berbeda dapat digambar lebih dari tiga tampak. Amati dengan seksama setiap bagian dari bentuk objek yang akan digambar. Dari *layout* yang sudah dibuat, gambarlah tampak depan secara rinci.



Gambar 248. Menempatkan tampak depan pada *lay out* proyeksi kuadran ke 3
Sumber: Foto Banu Arsana

8) Setelah gambar tampak depan dibuat, tarik garis-garis proyeksi untuk membuat gambar tampak atas dengan posisi tepat di atas tampak depan, garis-garis proyeksi yang dibuat dari setiap titik-titik detil tampak depan untuk membentuk pandangan tampak atas objek.

   Usahakan garis-garis proyeksi yang dibuat selalu tegak lurus atau membentuk sudut 90 derajat terhadap objek.



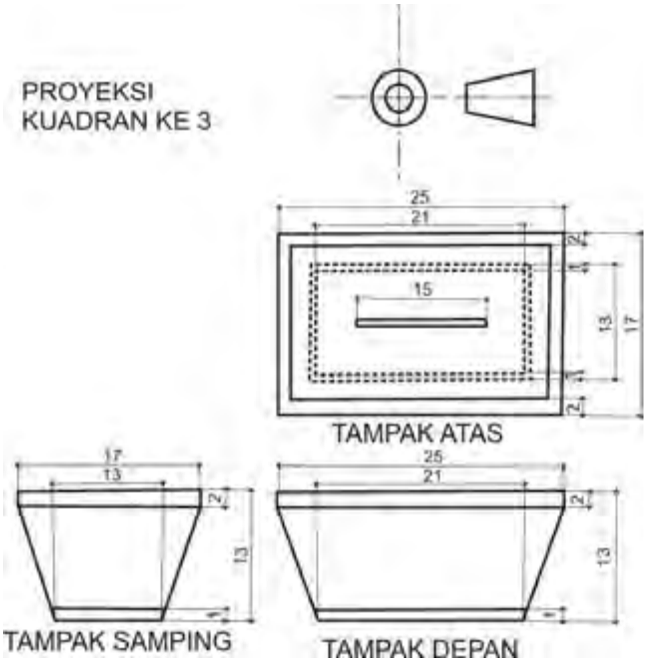
Gambar 249. Menarik garis-garis proyeksi dari tampak depan ke atas
untuk mendapatkan gambar tampak atas
Sumber: Foto Banu Arsana

9) Dari gambar tampak atas dan depan tarik garis-garis proyeksi untuk membuat tampak samping, posisi ada di samping kiri, sejajar dengan tampak depan.



Gambar 250. Garis-garis proyeksi tampak atas, depan dan samping
Sumber: Foto Banu Arsana

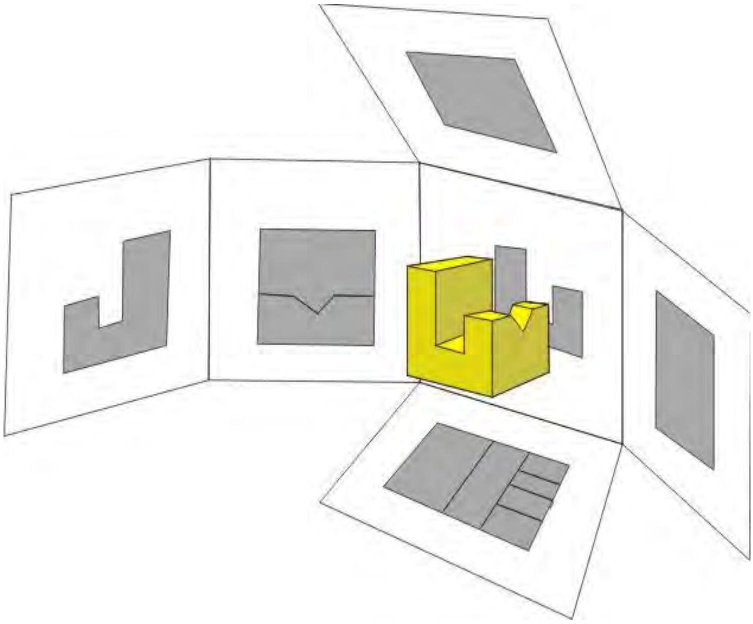
Setelah ketiga gambar tampak dibuat, tebalkan garis dengan pensil atau *drawing pen* atau rapido, tuliskan notasi ukuran keterangan gambar tampak serta kolom nama. Tulisan dibuat rapi dan bersih dengan huruf cetak.



Gambar 251. Melengkapi gambar dengan notasi
Sumber: Foto Banu Arsana

b. Proyeksi Ortogonal atau Gambar Tampak Kuadran Pertama
Metode proyeksi ortogonal kuadran pertama sering disebut dengan metode proyeksi Eropa. Dalam metode proyeksi ini dapat diiliustrasikan bahwa objek melayang di tengah kotak tidak tembus cahaya. Amatilah objek tersebut dan perhatikanlah hasil proyeksi pada setiap dinding kotak. Dengan metode jenis ini dapat terproyeksikan enam pandangan objek secara bersama-sama terlihat/tergambar pada permukaan kotak/kubus bagian dalam. Kubus dapat dibuka dan keenam pandangan objek dapat terlihat.

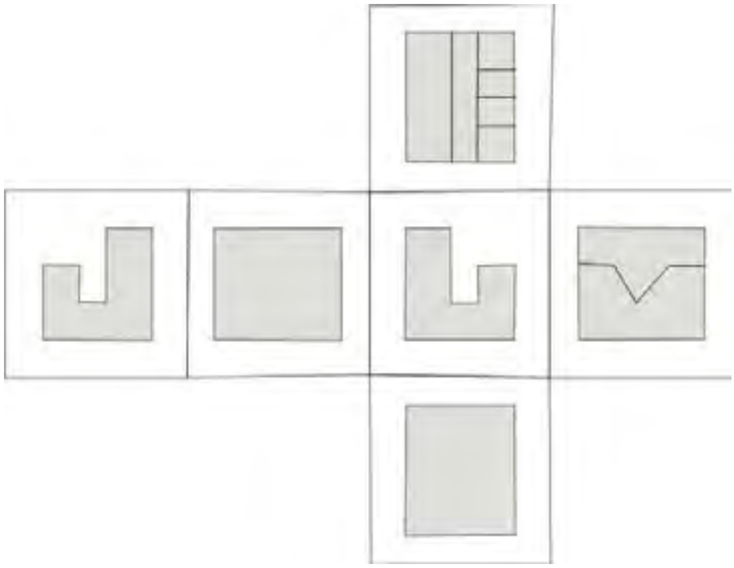
Berikut contoh gambar objek benda yang ditempatkan pada proyeksi ortogonal kuadran pertama. Dari benda tersebut ditarik garis-garis proyeksi ke dinding kubus sebelah dalam, maka hasil proyeksi akan dapat terlihat di keenam dinding kubus, kemudian kubus tersebut dibuka, letak posisi dari masing-masing keenam tampak adalah sebagai berikut.



Gambar 252. Hasil penarikan garis-garis proyeksi
ke dinding kubus sebelah dalam yang tidak transparan
Sumber: Foto Banu Arsana

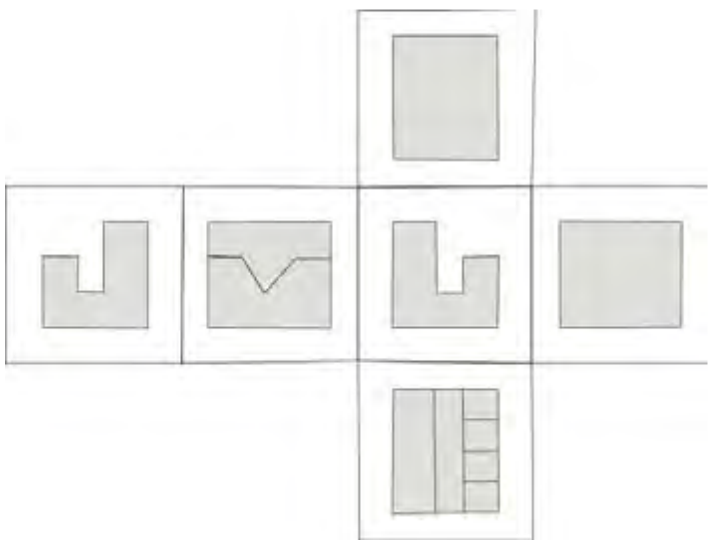
Pada gambar di atas, tampak bahwa hasil yang diperoleh berbeda dengan proyeksi garis-garis pada kuadran ketiga yang menggunakan kotak kaca transparan. Sekarang coba bandingkan dengan hasil bukaan dari proyeksi kuadran ketiga berikut.

10) Proyeksi Kuadran Ketiga



Gambar 253. Hasil bukaan kotak kaca transparan kuadran tiga
Sumber: Foto Banu Arsana

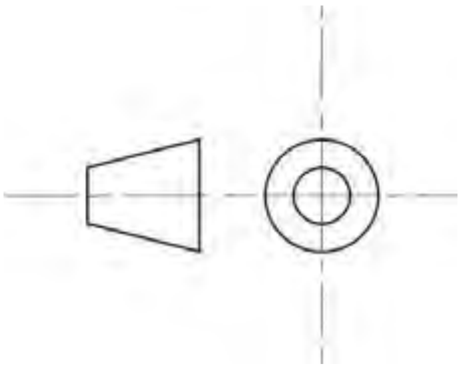
11) Proyeksi Kuadran Pertama



Gambar 254. Hasil bukaan kotak kaca transparan kuadran tiga
Sumber: Foto Banu Arsana

Setelah diamati posisi berbalikan antara atas dan dasar, serta antara posisi depan dan belakangnya.

Simbol Proyeksi Ortogonal Kuadran Pertama

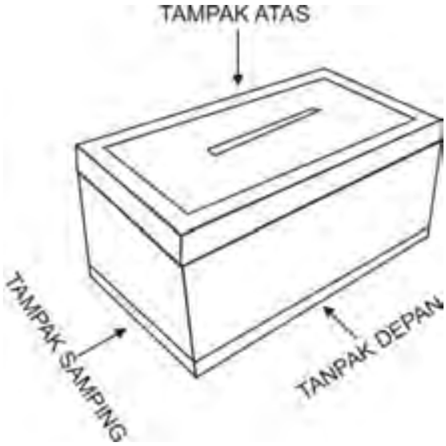


Gambar 255. Simbol proyeksi ortogonal kuadran pertama
Sumber: Foto Banu Arsana

Menggambar Proyeksi Ortogonal Atau Gambar Tampak Kuadran Pertama.

Langkah kerja.

a) Siapkan bahan dan alat yang akan digunakan.
b) Buat garis tepi kertas, sediakan ruang untuk membuat kolom nama dan keterangan seperlunya.
c) Sesuaikan gambar dengan ukuran kertas dan dengan skala yang tepat.
d) Tentukan objek benda atau model benda yang akan digambar (kalau ada). Pada latihan ini dipilih model kotak tisu pada gambar.
e) Tentukan sudut pandangan objek sesuai model kotak tisu, pilih mana tampak depan, tampak samping dan tampak atas.



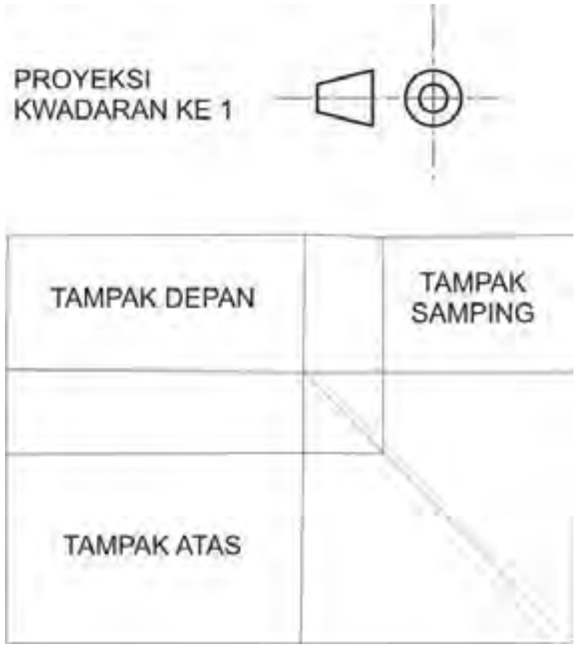
Gambar 256. Kotak tisu turunan dari model
Sumber: Foto Banu Arsana

f) Ukur masing masing sisi model, serta bagian-bagian penting, termasuk lobang memanjang untuk keluarnya kertas tisu. Kalau perlu sampai ornamen hiasan.



Gambar 257. Gambar kotak tisu turunan dengan notasinya
Sumber: Foto Banu Arsana

g) Buatlah *layout* untuk gambar tampak yang akan dibuat, sekaligus simbol atau lambang proyeksi ortogonal kuadran pertama.

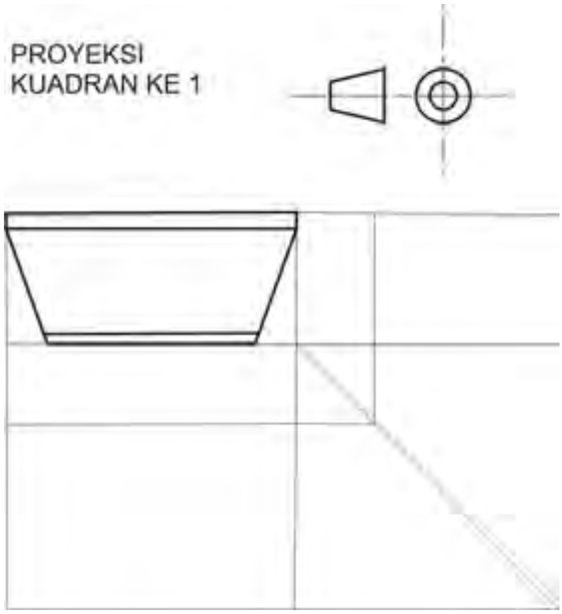


Gambar 258. Lay out penempatan gambar tampak kuadran pertama
Sumber: Foto Banu Arsana

Pandangan yang diperlukan cukup tiga tampak, tampak depan, atas, tampak dan tampak samping. Namun bila setiap sisi objek memiliki bentuk yang berbeda dapat digambar lebih dari tiga tampak.

Amati dengan seksama setiap bagian dari bentuk objek yang akan digambar.

Dari *layout* yang sudah dibuat gambarlah tampak depan secara rinci, gunakan pensil H.



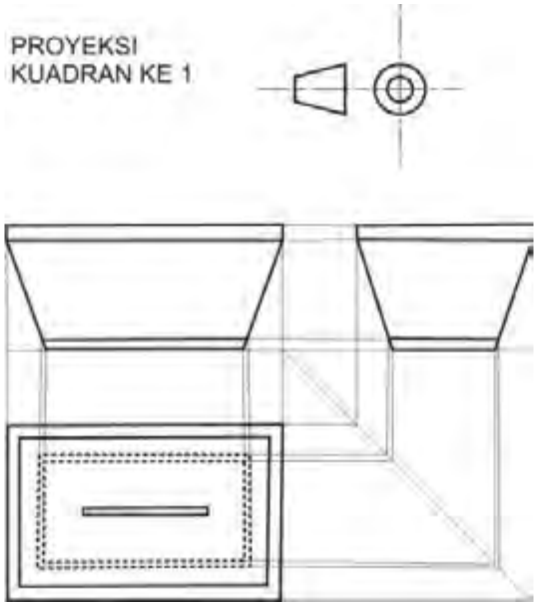
Gambar 259. Tampak depan
Sumber: Foto Banu Arsana

h) Setelah gambar tampak depan dibuat, tarik garis-garis proyeksi untuk membuat gambar tampak atas dengan posisi tepat di bawah tampak depan.



Gambar 260. Hasil proyeksi tampak atas
Sumber: Foto Banu Arsana

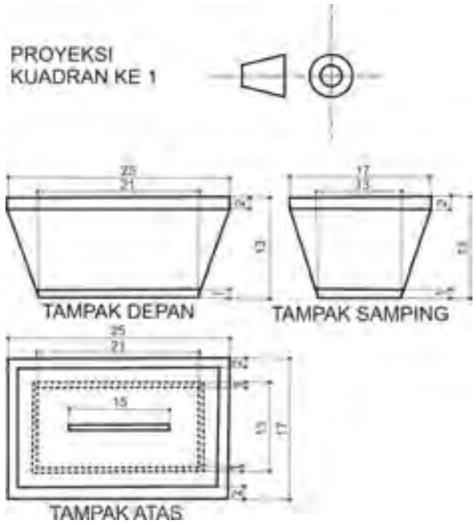
i) Dari gambar tampak atas dan depan, tarik garis-garis proyeksi untuk membuat tampak samping, dengan posisi ada di samping kanan sejajar dengan tampak depan.



Gambar 261. Hasil proyeksi tampak samping
Sumber: Foto Banu Arsana

j) Setelah ketiga gambar tampak dibuat, tebalkan garis dengan pensil atau *drawing pen* atau rapido. Sebagai pedoman dasar perbandingan ketebalan garis proyeksi dan garis utama objek adalah 1:2.

k) Tuliskan notasi ukuran dan keterangan gambar tampak, dan kolom nama. Tulisan rapi dan bersih dibuat dengan huruf cetak.



Gambar 262. Notasi ukuran dan keterangan tampak
Sumber: Foto Banu Arsana

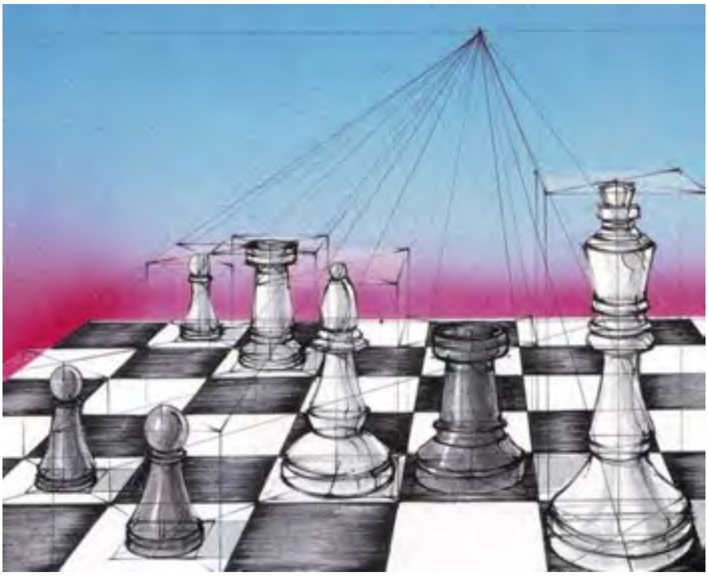
2. Gambar Proyeksi Perspektif

Gambar proyeksi perspektif merupakan bagian dari ilmu gambar proyeksi yang banyak digunakan pada gambar arsitektur, seni rupa, kriya dan perancangan benda-benda tiga demensi lainnya. Ilmu perspektif merupakan seni dan ilmu menggambar suatu benda atau objek tiga demensi di atas bidang datar. Gambar dibuat seperti pandangan mata pada jarak tertentu .Prinsip gambar perspektif adalah apabila kedudukan suatu objek semakin jauh dari pandangan mata, akan semakin kecil ukuran benda sebenarnya. Sedangkan objek yang jauh tak terhingga akan digambarkan sebagai satu titik. Titik tersebut dinamakan titik hilang/lenyap, dalam pandangan tak terhingga semua objek akan menjadi titik–titik yang berderet mendatar dan terletak pada satu garis lurus mendatar setinggi mata. Garis ini disebut horizon. Gambar proyeksi perspektif dibedakan menjadi tiga, yaitu :

a. Perspektif satu titik hilang/lenyap

Gambar perspektif satu titik lenyap adalah gambar proyeksi yang menghasilkan gambar objek dengan satu sisi vertikal sejajar dengan bidang gambar. Garis proyeksi diambil dari masing-masing sudut terkumpul dalam satu titik lenyap, sehingga garis-garis membentuk kerucut. Gambar perspektif jenis ini banyak

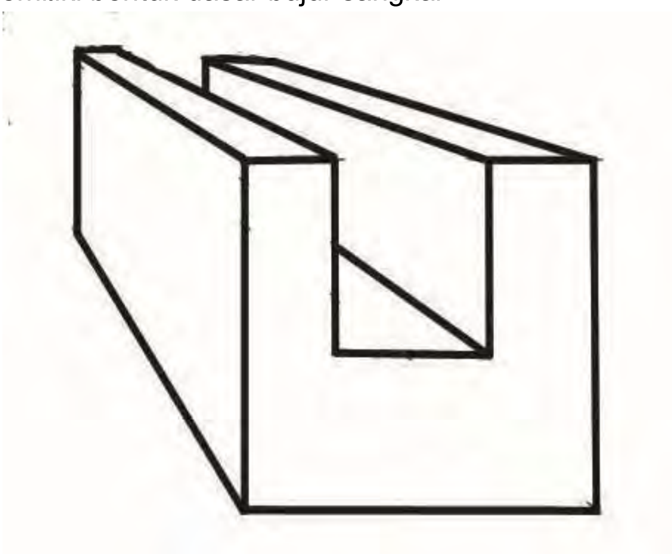
dimanfaatkan untuk mengilustrasikan beberapa kelompok objek dan desain interior.



Gambar 263. Gambar persperktif satu titik lenyap
Sumber: Buku "*Drawing In Perspective*"

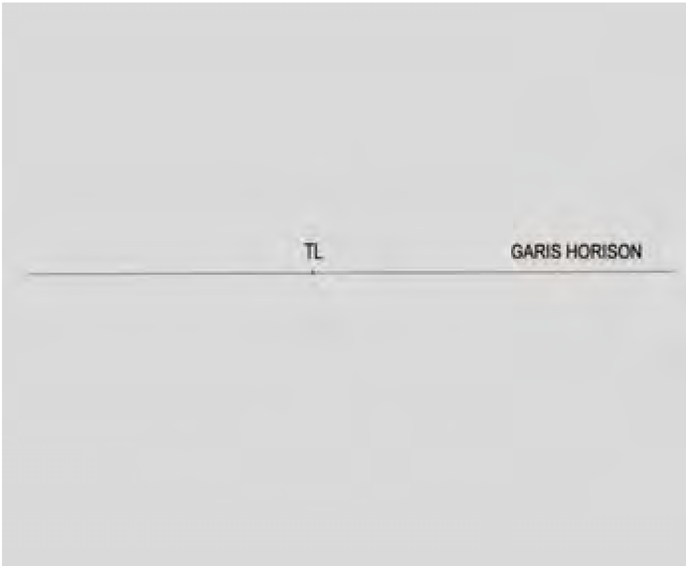
Cara Menggambar Perspektif Satu Titik Lenyap.

1) Mengamati objek yang akan digambar. Tampak depan objek memiliki bentuk dasar bujur sangkar



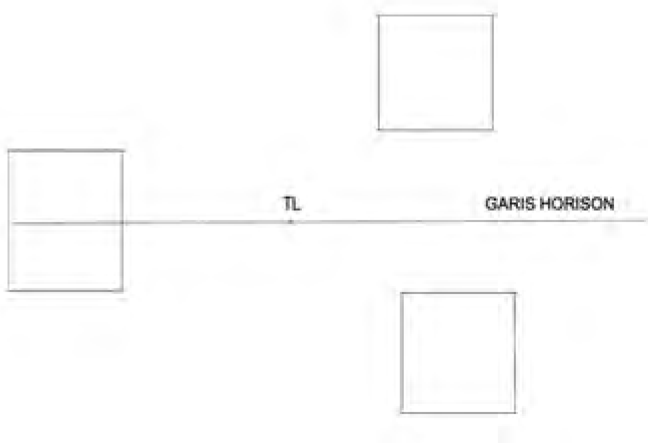
Gambar 264. Objek untuk digambar
Sumber: Foto Banu Arsana

2) Membuat garis horizon, dan meletakkan titik lenyap tepat ditengah-tengah panjang garis horizon.



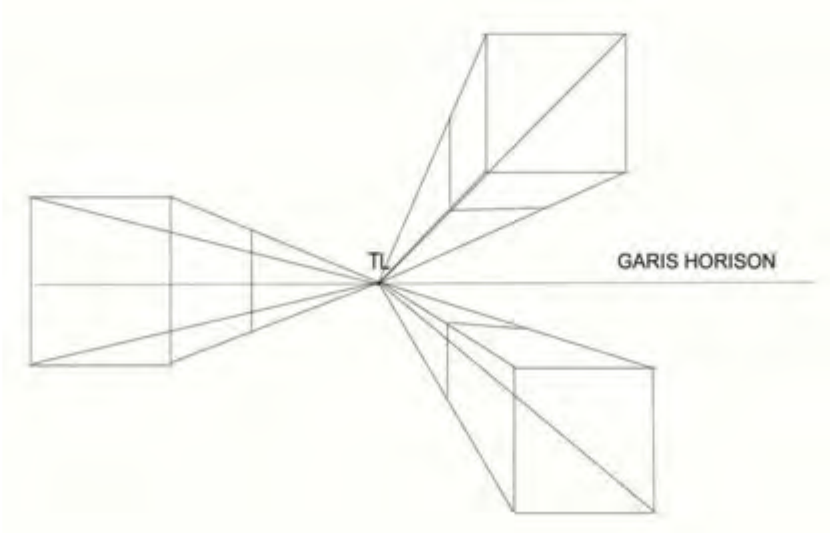
Gambar 265. Garis horizon dan titik lenyap
Sumber: Foto Banu Arsana

3) Menentukan *layout* untuk menempatkan objek mau ditempatkan, dipilih tiga tempat yang berbeda, yaitu di atas garis horizon, di tengah garis horizon dan di bawah garis horizon, kemudian menggambar bentuk bujur sangkar sebagai bentuk dasar pada tampak depan objek yang akan digambar.



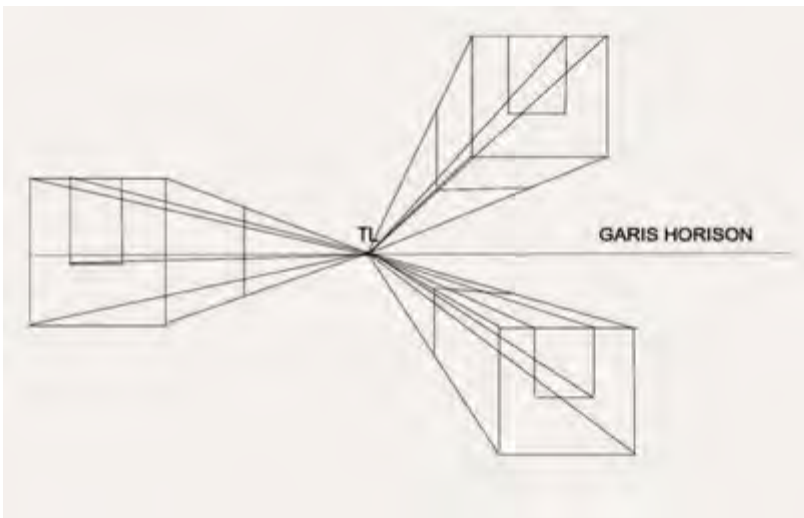
Gambar 266. *Layout* dan bentuk bujur sangkar
Sumber: Foto Banu Arsana

4) Menarik garis-garis proyeksi dari setiap titik sudut bujur sangkar kearah titik lenyap, kemudian membuat bentuk balok.



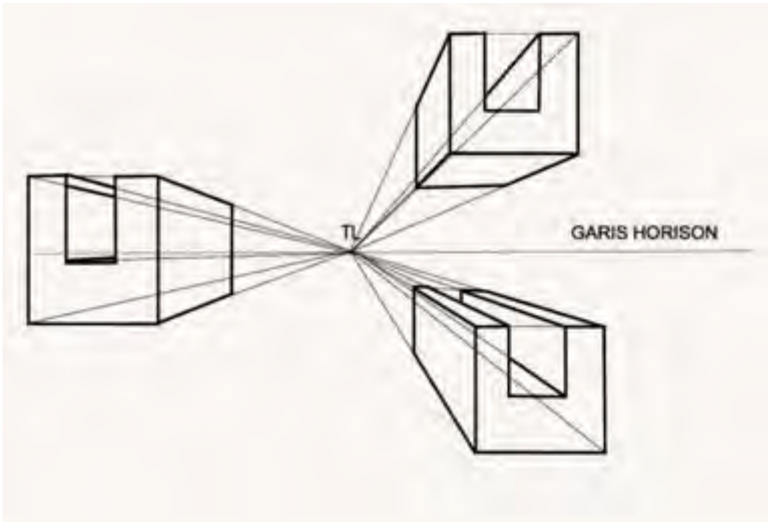
Gambar 267. Menarik garis-garis proyeksi, serta membuat bentuk balok
Sumber: Foto Banu Arsana

5) Melengkapi bentuk objek sesuai dengan acuan gambar yang dicontohkan.



Gambar 268. Melengkapi bentuk objek sesuai dengan gambar acuan
Sumber: Foto Banu Arsana

6) Mempertegas objek

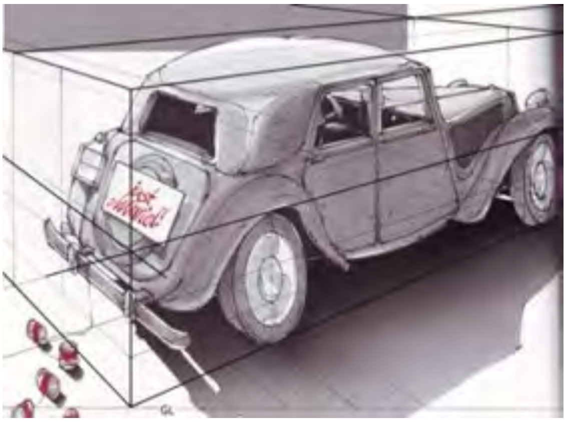


Gambar 269. Mempertegas bentuk objek sesuai dengan gambar acuan
Sumber: Foto Banu Arsana

Gambar yang dihasilkan adalah tiga gambar perspektif dengan objek yang sama, namun berbeda tempat dan kedudukannya terhadap mata penggambar.

b. Perspektif dua titik hilang/lenyap

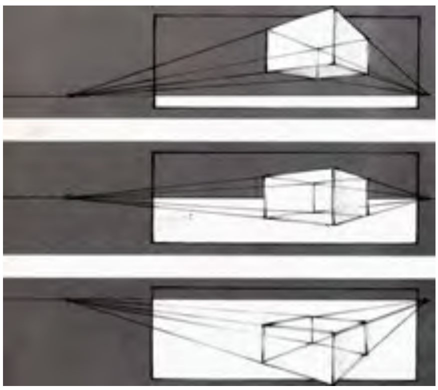
Gambar perspektif dua titik lenyap adalah gambar proyeksi yang memiliki satu set garis sejajar atau paralel pada bidang gambar, garis-garis sejajar tersebut adalah garis vertikal. Gambar jenis ini juga memiliki dua set bidang miring/ oblik. Garis-garis bidang menuju pada dua titik lenyap. Garis proyeksi objek konvergen pada dua titik lenyap berbeda posisinya pada garis horizon. Gambar ini sering dimanfaatkan untuk menggambarkan objek ukuran kecil sampai yang besar.



Gambar 270. Gambar persperktif satu titik lenyap
Sumber: Buku *Drawing In Perspective*

Perbedaan tinggi mata pengamat terhadap benda, menghasilkan gambar perspektif yang berbeda.

1) *Worm's eye view:* mata pengamat di bawah objek
2) *Normal view*: mata pengamat pada ketinggian objek
3) *Bird's eye view*: mata pengamat dia atas objek



Gambar 271. Gambar dengan perbedaan ketinggian mata pengamat
Sumber: Buku *Drawing In Perspective*

Cara Menggambar perspektif dua titil lenyap

1) Mengamati objek acuan yang akan digambar



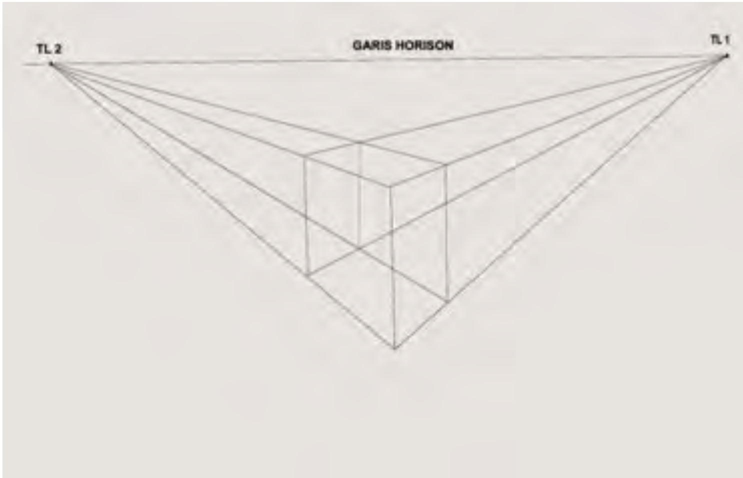
Gambar 272. Bangku sebagai acuan gambar
Sumber: http://www.dinomarket.com/pasardino/26470835/Jual-MEJA-LIPAT-KAYU-SOLID/

2) Membuat garis horizon dan titik lenyap.



Gambar 273. Membuat garis horizon dan dua buah titik lenyap
Sumber: Foto Banu Arsana

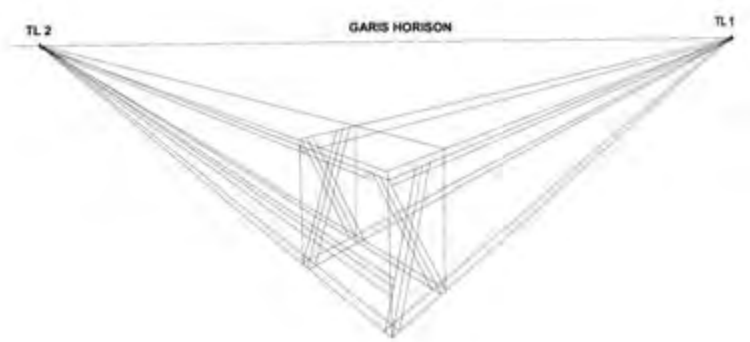
3) Membuat bentuk dasar bangku.



Gambar 274. Membuat bentuk dasar bangku
Sumber: Foto Banu Arsana

Bangku yang digambar memiliki bentuk dasar balok, caranya dengan membuat garis vertikal tinggi bangku. Ukuran dapat dibuat seperti sebenarnya atau dibuat skalanya. Kemudian dihubungkan dengan kedua titik lenyap, setelah itu dibuat ukuran panjang dan lebar, kemudian dibuat garis tegak sejajar dengan garis tinggi bertemu dengan garis perspektif, setiap titik temu dihubungkan dengan kedua titik lenyap, maka terbentuklah balok sebagai dasar bentuk bangku.

4) Melengkapi bentuk bangku.



Gambar 275. Membuat bentuk dasar bangku
Sumber: Foto Banu Arsana

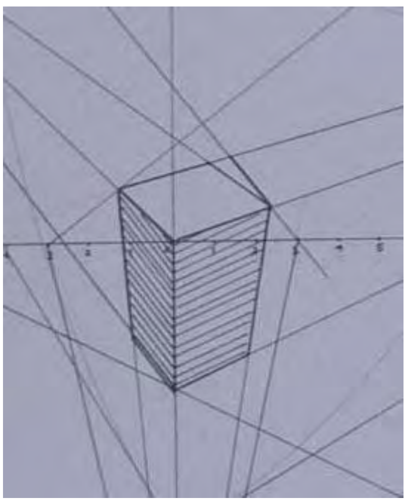
5) Mempertegas bentuk bangku.



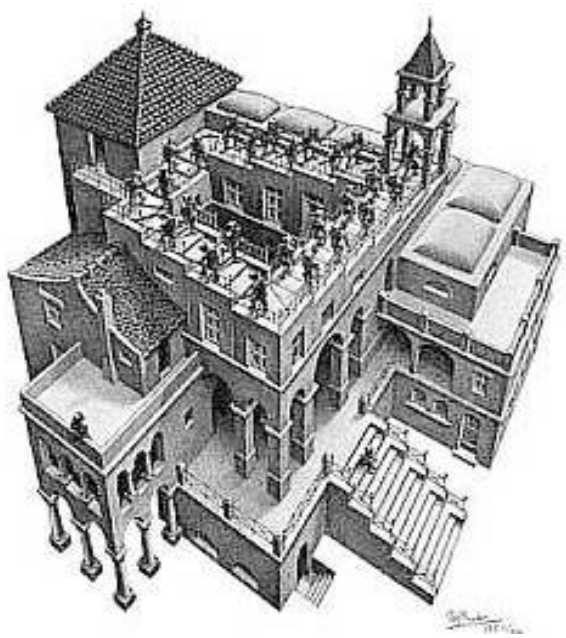
Gambar 276. Bentuk bangku
Sumber: Foto Banu Arsana

c. Perspektif tiga titik hilang/lenyap

Proyeksi perspektif tiga titik lenyap adalah gambar proyeksi yang mempunyai tiga set garis miring pada bidang gambar, sehingga membutuhkan tiga titik lenyap. Gambar ini tidak memiliki garis atau bidang yang sejajar dengan bidang gambar. Fungsi: sebagai foto udara dan sering diterapkan pada karya *fine art* dua dimensi.



Gambar 277. Perspektif tiga titik lenyap
Sumber: Foto Banu Arsana



Gambar 278. Penerapan perspektif pada karya seni oleh Escher M.C dengan judul "*Ascending and Descending*"
Sumber: http://jasminecraciun.blogspot.com/

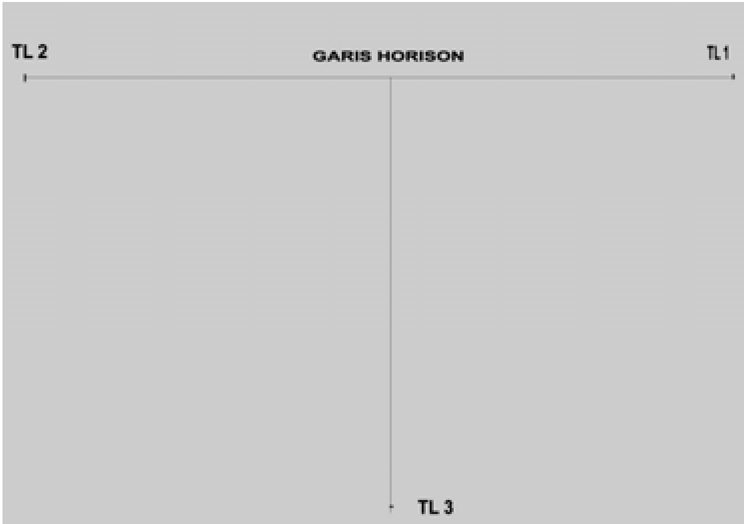
Cara membuat proyeksi perspektif tiga titik lenyap:

1) Mengamati objek acuan yang akan digambar



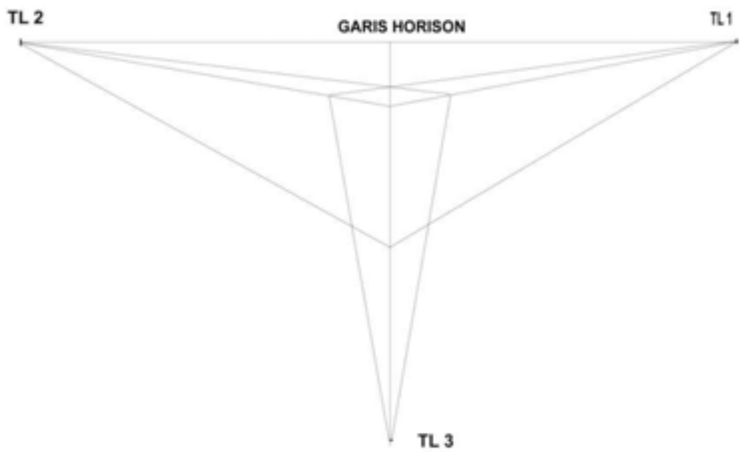
Gambar 279. Sangkar burung sebagai acuan gambar
Sumber: http://kenarilokal.blogspot.com/2011/10/aneka-sangkar-burung-lomba.html

2) Membuat garis horizon dan tiga titik lenyap.



Gambar 280. Garis horizon dan tiga titik lenyap
Sumber: Foto Banu Arsana

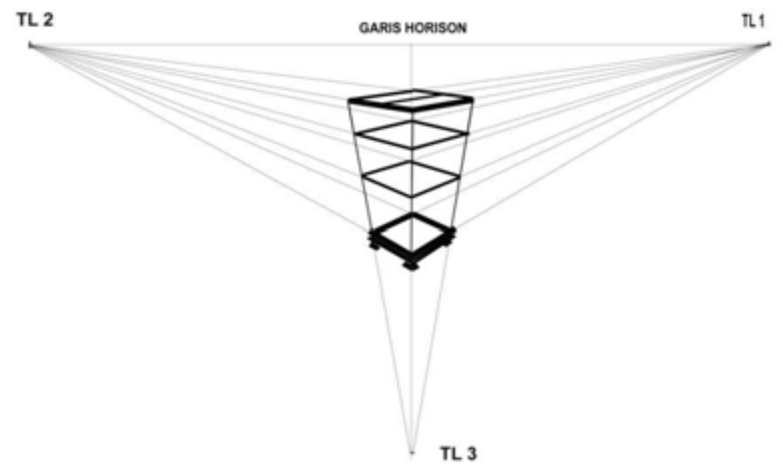
3) Membuat bentuk dasar sangkar.



Gambar 281. Bentuk dasar sangkar
Sumber: Foto Banu Arsana

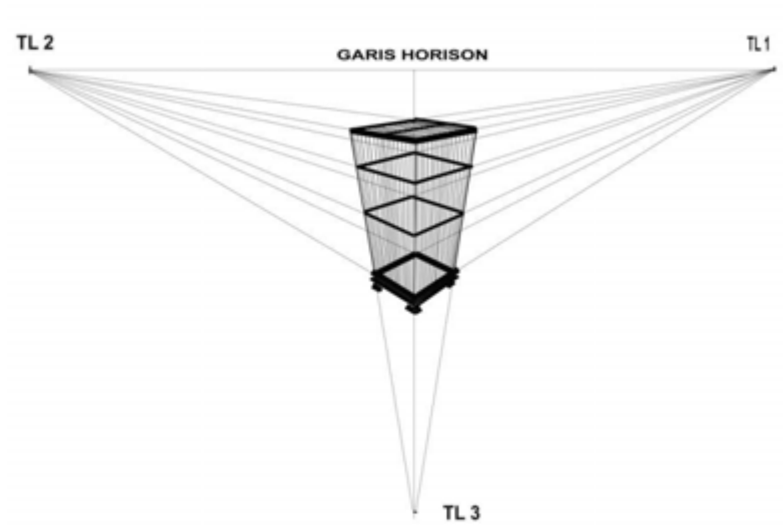
Dalam membuat gambar perspektif tiga titik lenyap, harus selalu diingat bahwa tidak ada garis dan bidang yang sejajar dengan bidang gambar. Garis-garis proyeksi mengrucut ke arah pada ketiga titik lenyap.

4) Membuat kerangka sangkar.



Gambar 282. Kerangka sangkar burung
Sumber: Foto Banu Arsana

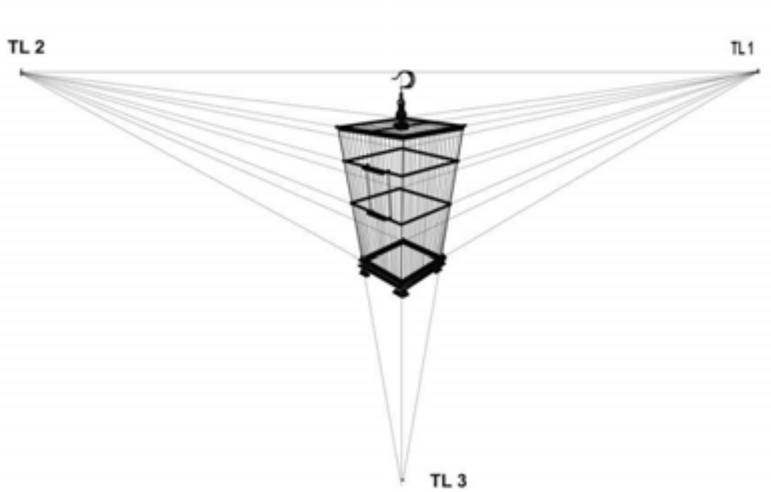
5) Membuat jeruji sangkar.



Gambar 283 Jeruji sangkar
Sumber: Foto Banu Arsana

Dalam membuat jeruji sangkar harus memperhatikan jarak antara jeruji yang satu dengan yang lain, garis-garis jeruji mengerucut menuju titik lenyap ketiga.

6) Membuat hendel sangkar.



Gambar 284. Hendel sangkar burung
Sumber: Foto Banu Arsana

3. Gambar Proyeksi Aksonometri

Aksonometri adalah proyeksi sejajar dan juga tegak. Gambar aksonometri dihasilkan oleh garis-garis proyeksi suatu benda.. Dalam penggambarannya garis-garis pemroyeksi ditarik sejajar dan tegak lurus terhadap bidang proyeksi. Aksonometri merupakan salah satu modifikasi penggambaran satu bentuk yang berskala. Gambar aksonometri sering dipakai dalam perencanaan bangunan untuk menjelaskan bentuk suatu objek, baik secara utuh, potongan, interiornya, detail objek, sampai menunjukkan skema kegunaan suatu bangunan.

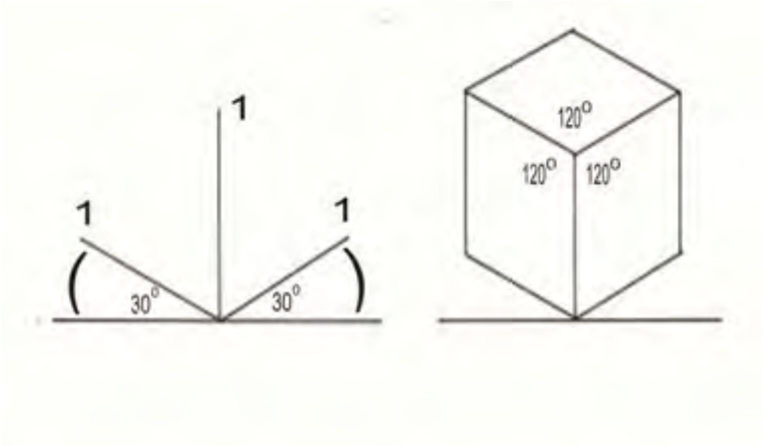
Ada tiga jenis proyeksi aksonometri yaitu:

a. Proyeksi Isometri

Proyeksi isometri merupakan salah satu jenis proyeksi aksonometri. Proyeksi isometri berpenampilan tiga dimensi atau piktorial dengan ukuran ketiga sudutnya sama, yaitu masing-masing 120^0, dan perbadingan masing-masing ukuran tinggi, panjang, dan lebarnya sama yaitu 1 : 1 : 1. Proyeksi isometri

digambarkan dengan sudut sumbu 120^{0}, atau dibuat dengan sudut 30^{0} terhadap garis horisontal pada sudut kanan maupun kiri.

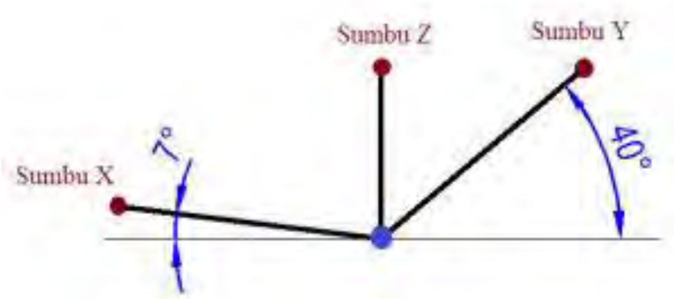
Contoh gambar proyeksi Isometri



Gambar 285 Gambar isometri
Sumber: Foto Banu Arsana

b. Proyeksi Dimetri

Proyeksi dimetri biasanya menggunakan perbandingan 2 : 2 : 1 atau 3 : 3 : 1. Dimetri berarti dua ukuran hal ini merupakan pengaebangan atau modifikasi dari bentuk Isometri dengan ukuran panjang, lebar dan tinggi yang diubah untuk memberikan kesan nyata, karena penerapan isometri seringkali menyebabkan distorsi pada gambar yang ditampilkan, dan garis-garis yang berhimpitan.

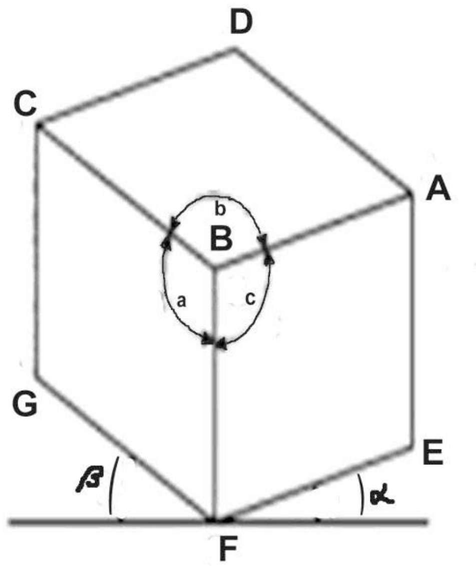


Gambar 286. Perbandingan ketiga sumbu dan dua sudut kanan dan kiri pada gambar dimetri
Sumber: http://suryaputra2009.wordpress.com/2011/11/19/proyeksi-dimetri/

c. Proyeksi Trimetri

Proyeksi trimetri merupakan penyempurnaan atau modifikasi dari proyeksi isometri dan dimetri. Ukuran perbandingan panjang, lebar dan tingginya disesuaikan. Hal ini disebabkan penggunaan proyeksi isometric dan dimetri ternyata banyak mengalami distorsi, oleh karena itu ukuran kedua rusuk/sumbu salah satunya (rusuk panjang) perlu dipendekkan, sehingga perbandingan yang sering digunakan adalah 10 : 9 : 5 atau 6 : 5 : 4. Ciri gambar proyeksi trimetri adalah ketiga sisinya tidak sama, dan ketiga sudutnya berbeda.

Contoh Gambar Trimetri.

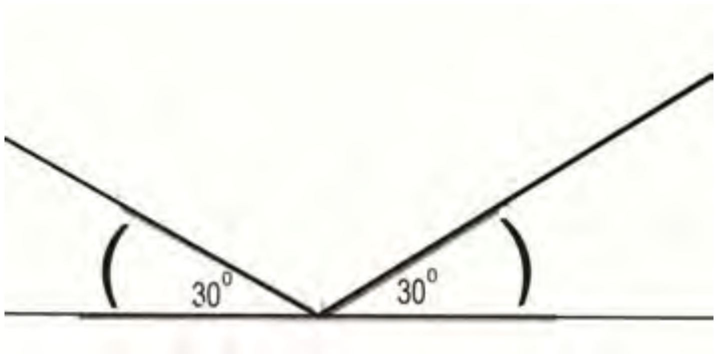


Gambar 287. Gambar Trimetri
Sumber: Foto Banu Arsana

Cara Menggambar Proyeksi Aksonometri

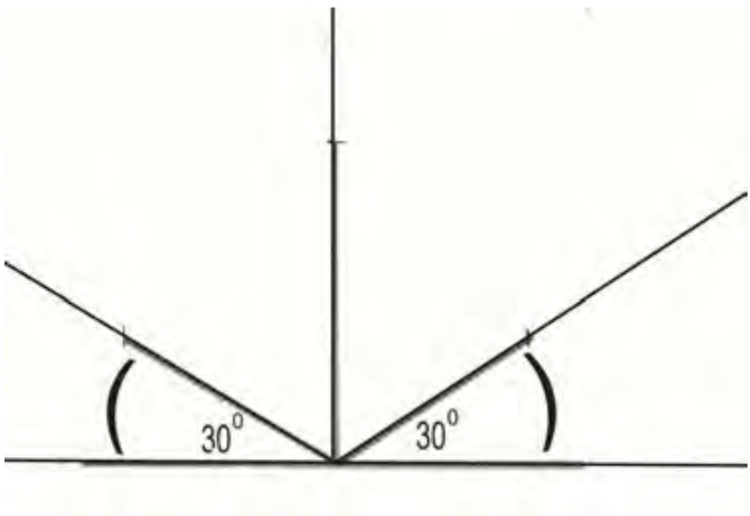
Pada prinsipnya cara menggambar ketiga jenis aksonometri yaitu isometri, dimetri dan trimeti adalah sama. Perbedaannya hanya terletak pada perbandingan ukuran ketiga sisinya dan ketiga sudutnya. Berikut adalah contoh membuat gambar isometri.

1) Membuat garis dasar tanah dan sudut 30^o di sebelah kanan dan di sebelah kiri



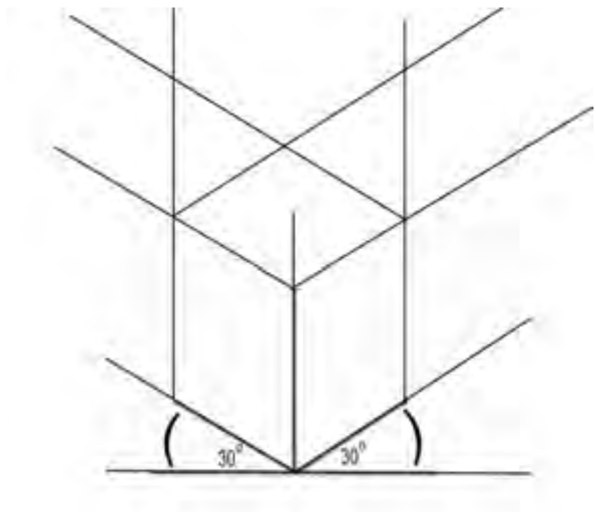
Gambar 288. Membuat sudut 30° kanan dan kiri
Sumber: Foto Banu Arsana

2) Membuat sumbu tegak lurus dari sudut 120°, dan menentukan panjang ketiga sisinya, dengan perbandingan 1 : 1 : 1, kemudian ditandai.



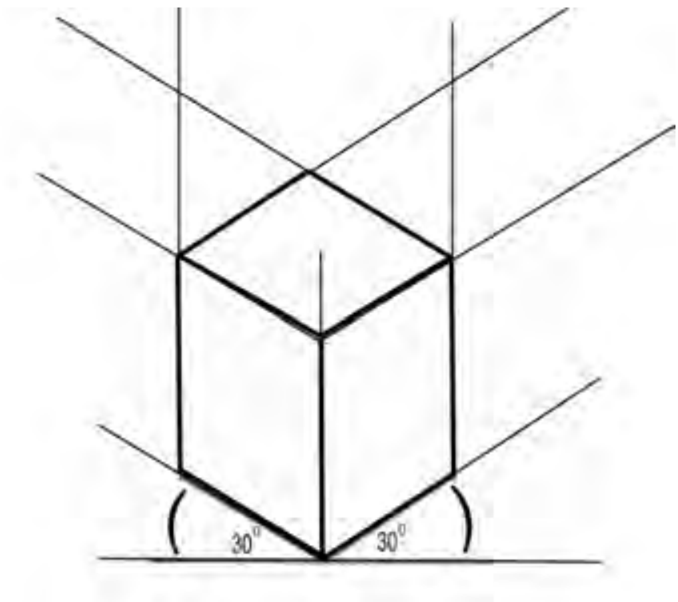
Gambar 289. Menentukan panjang ketiga sisi dan menandai dengan titik
Sumber: Foto Banu Arsana

3) Menarik garis-garis proyeksi sejajar dari setiap sisi, yang sudah ditandatangani dengan titik.



Gambar 290. Menarik garis-garis proyeksi dari setiap sisi
Sumber: Foto Banu Arsana

4) Menebalkan hasil gamnbar isometric yang telah dibuat.



Gambar 291. Menebalkan garis gambar Isometri
Sumber: Foto Banu Arsana

E. Rangkuman

Gambar teknik, meliputi:

1. Gambar Proyeksi Ortogonal
   Di dalam gambar teknik dikenal beberapa jenis gambar proyeksi, yaitu gambar proyeksi ortogonal, proyeksi aksonometrik dan proyeksi perspektif. Gambar proyeksi ortogonal merupakan suatu cara untuk menggambarkan bentuk suatu benda/objek dengan dua, tiga, empat, lima atau enam pandangan/tampak terpisah pada bidang proyeksi yang biasanya membentuk sudut siku-siku satu sama lain. Gambar Proyeksi ortogonal sangat cocok untuk gambar kerja desain seni rupa dan kria 3 demensi.

2. Gambar Proyeksi Perspektif
   Gambar proyeksi perspektif merupakan bagian dari ilmu gambar proyeksi yang banyak digunakan pada gambar arsitektur, seni rupa, kriya dan perancangan benda-benda tiga demensi lainnya. Gambar proyeksi perspektif dibedakan menjadi :
   a. Perspektif satu titik hilang/lenyap
   b. Perspektif dua titik hilang/lenyap
   c. Perspektif tiga titik hilang/lenyap

3. Gambar Proyeksi Aksonometri
   Aksonometri adalah proyeksi sejajar dan juga tegak. Gambar aksonometri dihasilkan oleh garis-garis proyeksi suatu benda. Gambar aksonometri sering dipakai dalam perencanaan bangunan untuk menjelaskan bentuk suatu objek. baik secara utuh, potongan, interiornya, detail objek, sampai menunjukkan skema kegunaan suatu bangunan.

   Ada tiga jenis proyeksi aksonometri yaitu:
   a. Proyeksi Isometri
   b. Proyeksi Dimetri
   c. Proyeksi Trimetri

F. Penilaian

Kompetensi Dasar: Memahami dan membuat gambar teknik

4. Instrumen pengamatan sikap
   a. Instrumen penilaian karakter ***cermat***
      Nama   :………………….

Kelas :…………………

Aktivitas peserta didik
Mengidentifikasi, dan memahami metode gambar teknik, meliputi gambar proyeksi ortogonal, perspektif dan aksonometri

Rubrik
Lingkarilah:
1 = Bila aspek karakter belum terlihat (BT)
2 = Bila aspek karakter mulai terlihat (MT)
3 = Bila aspek karakter mulai berkembang (MB)
4 = Bila aspek karakter menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Mengidentifikasi gambar teknik berdasarkan jenis dan karakteristik	1	2	3	4
2	Menuliskan hasil identifikasi	1	2	3	4
3	Memahami metode gambar teknik dan cara membuatnya.	1	2	3	4
4	Menuliskan hasil ringkasan pemahaman gambar teknik	1	2	3	4
Jumlah Skor					

$$\text{Skor maksimal : } \frac{(4 \times 4)}{16} \times 10$$

5. Instrumen penilaian karakter ***Percaya Diri***
   Nama :………………………………
   Kelas :………………………………

   Aktivitas peserta didik
   a. Mempresentasikan hasil gambar teknik yang telah dibuat dengan percaya diri

b. Merespon/menjawab setiap pertanyaan tentang karya seni lukis realis cat akrilik karya sendiri dengan percaya diri

Rubrik
Lingkarilah :
1 = Bila aspek karakter belum terlihat (BT)
2 = Bila aspek karakter mulai terlihat (MT)
3 = Bila aspek karakter mulai berkembang (MB)
4 = Bila aspek karakter menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Mempresentasikan hasil gambar teknik yang telah dibuat tanpa ragu	1	2	3	4
2	Merespon/menjawab pertanyaan tentang hasil gambar teknik yang telah dibuat dengan tepat dan mantap	1	2	3	4
Jumlah Skor					

Skor maksimal : $\frac{(2 \times 4)}{8} \times 10$

6. Instrumen penilaian karakter ***Kreatif***
Nama :……………………….
Kelas :……………………….

Aktivitas peserta didik

a. Menerapkan keteknikan make-up karya-karya seni lukis realis cat akrilik yang meliputi *mounting, matting* dan *framing* dengan baik dan benar
b. Melakukan pameran karya seni lukis realis cat akrilik dengan menerapkan pengelolaan/manajemen pameran, serta menggunakan kelengkapan sarana display pameran.

Rubrik
Lingkarilah :
1 = Bila aspek karakter belum terlihat (BT)
2 = Bila aspek karakter mulai terlihat (MT)
3 = Bila aspek karakter mulai berkembang (MB)
4 = Bila aspek karakter menjadi kebiasaan (MK)

Lembar Observasi

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Menerapkan urutan langkah menggambar teknik dengan benar.	1	2	3	4
2	Menghasilkan gambar teknik yang baik dan benar.	1	2	3	4
Jumlah Skor					

$$\text{Skor maksimal : } \frac{(2 \times 4)}{8} \times 10$$

Penilaian tertulis

a. Apakah yang dimaksud dengan gambar proyeksi ortogonal?
b. Apakah yang dimaksud dengan gambar proyeksi perspektif?
c. Apakah yang dimaksud dengan gambar proyeksi aksonometri?
d. Apa yang Anda ketahui tentang proyeksi ortogonal kuadran pertama dan ketiga?
e. Apa yang Anda ketahui tentang perspektif satu titik, dua titik dan tiga titik lenyap
f. Apa yang Anda ketahui tentang proyeksi isometri, dimetri dan trimetri?

G. Refleksi

1. Manfaat apakah yang anda peroleh setelah mempelajari modul ini ?
2. Tindakan apa yang dapat Anda lakukan setelah mempelajari modul ini ?

H. Referensi

Charles Wallschlaeger & Cynthia Busic Synder. 1992. *Basic Concept and Principles for Artists, Architect, and Designers.* USA: WCB. Wm.C. Brown Publishers.

Marden, Adrian. 1987. *Design and Realization a Manual for GCSE*. New York : Oxford university Press.

Norling Ernest. 1989. *How to Draw and Paint, Perspective Drawing,* walter Foster Publishing

Striegel Oliver. 1998. *Drawing In Perspective*, new York: Sterling Publishing Company, Inc

Warren J. Luzadder & Hendarsin H.1981. *Menggambar Teknik untuk Desain, Pengembangan Produk, dan Kontrol Numerik.Numerik. Jakarta: Erlangga.*



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
2013